Nº8 • 695 ptas - 4'18 €

Play manía

HOBBY PRESS

NÚMERO ESPECIAL

Guías PlayStation

SYDNEY 2000

PARASITE EVE II

RAYMAN 2

VAGRANT STORY

TONY HAWK'S 2

SPIDERMAN

TENCHU 2

COLIN MCRAE 2

KOUDELKA

TOMBI! 2

CHASE THE EXPRESS

8 424094 810116 00008




SONY
PlayStation
SELECT
START
SONY
PlayStation
RESET
POWER
1
MEMORY CARD
2
MEMORY CARD

SUMARIO

Guías Imprescindibles - Número 8

STAFF

DIRECTOR: Amalio Gómez.
DIRECTOR DE ARTE: Abel Vaquero.
REDACCIÓN: Sonia Herranz (Redactora Jefe)
Alberto Lloret (Jefe de Sección), Francisco Javier Mariscal.
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Álvaro Menéndez (Jefe de Maquetación), Lidia Muñoz.
SECRETARIA DE REDACCIÓN: Ana María Torremocha.
COLABORADORES: Juan Lara, Mercedes López, Daniel Lara, Javipos, Elicio Dómbriz, Iván Mariscal, Enrique del Barrio.

EDITA: HOBBY PRESS S.A.
DIRECTOR GENERAL: Carlos Pérez.
DIRECTORA DE PUBLICACIONES: Mamen Perera.
DIRECTORES EDITORIALES:
Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández.
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO FINANCIERO: Rodolfo De la Cruz.
DIRECTOR COMERCIAL: Javier Tallón.
DIRECTORA DE MARKETING: María Moro.
DIRECTOR DE DISTRIBUCIÓN: Luis Gómez-Centurión.
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias.
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Lola Blanco.
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS: Javier del Val.
FOTOGRAFÍA: Pablo Abollado.
DEPARTAMENTO DE CIRCULACIÓN: Paulino Blanco.
DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES: Cristina del Río, María del Mar Calzada.

PUBLICIDAD
MADRID: DIRECTORA DE PUBLICIDAD:
Mónica Marín, E-mail: momima@hobbypress.es
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD:
Pilar Blanco, E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira, 8 9ª Planta. 28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4o. 48990 Algorta, Vizcaya.
Tel. 902 11 13 15 Fax 902 11 86 32
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena, E-mail: jcbaena@hobbypress.es,
C/ Numancia 185 - 4ª. 08034 Barcelona, Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2º A.
46002 Valencia, Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián, C/Murillo 6.
41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN: C/ Pedro Teixeira,8 2ª Planta.28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES: Tlf. 902 12 03 41 - 902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47
DISTRIBUCIÓN: DISPAÑA, C/ General Perón 27, 7ª planta.
28020 MADRID. Tlf. 91 417 95 30

ARGENTINA: Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
CHILE: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
MÉXICO: CADE, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
PORTUGAL: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
VENEZUELA: Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas, Final Avda. San Martin.
Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: PANTONE S.A., 28340 Valdemoro, Madrid
DEPÓSITO LEGAL: M 2704-1999
EDICIÓN: 1/2001

Printed in Spain

Publicación controlada por OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer







KOUDELKA

Sacnoth se estrena en PlayStation con un original título. A medio camino entre el Survival Horror y el RPG puro y duro, repleto de sustos, enigmas, monstruos y misterios. Con nuestra guía podrás desvelar unos y derrotar a otros sin problemas, y disfrutar de una aventura emocionantísima. Anímate pues y ayuda a Koudelka, la bruja más "buena" del lugar, a llegar a buen puerto.

ATRIBUTOS

Koudelka posee algunas de las características típicas de los juegos de rol. Una de ellas es que tus personajes podrán subir de nivel según vayan acumulando experiencia con los combates. Cada vez que esto ocurra te darán 4 puntos para que los repartas entre las 8 características básicas. A continuación te explicamos lo que significa cada una.

FUE (fuerza): hará que los ataques físicos que asestes ganen en potencia y produzcan más daño a su objetivo.

VIT (vitalidad): son los puntos de salud que tiene cada personaje. Así pues, cuanto más alta sea esta cifra, más ataques y más golpes podrás recibir sin miedo a perecer.

DES (destreza): cuanto mayor sea este atributo, mayor efectividad tendrán los ataques físicos que realices contra los enemigos, y por tanto más posibilidades de vencerle. Vamos, que es como la puntería.

AGI (agilidad): uno de los atributos más importantes, ya que representa la velocidad con que la que a tus personajes le llegan sus turnos. Cuanto mayor sea su cifra, más veces atacarás respecto a tu enemigo.

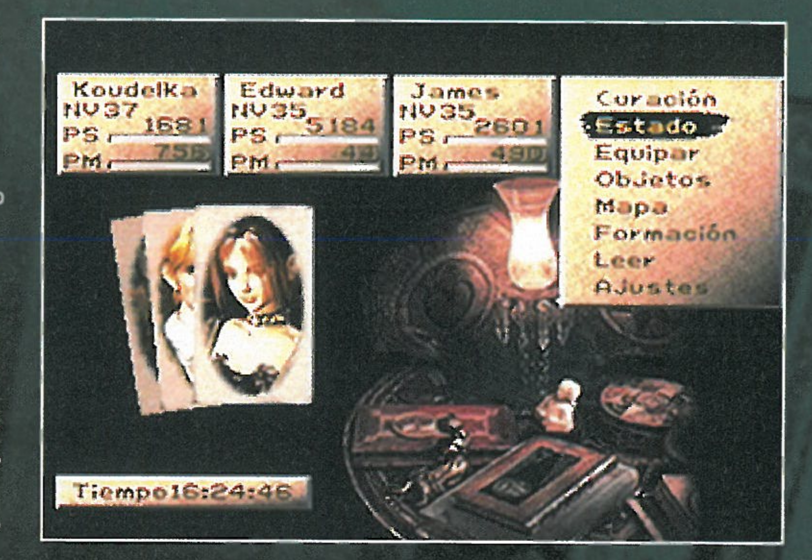
» **INT (inteligencia):** es lo mismo que la fuerza pero en lo referente a los hechizos. Hará que tu magia de ataque sea más dañina y que los conjuros defensivos y curativos sean mucho más efectivos.

PIE (resistencia mágica): representa el número de puntos de magia del personaje. Aumentarlo hará que puedas lanzar más hechizos antes de agotar tu reserva de maná. Es vital que le prestes mucha atención.

MEN (mente): incrementa la precisión de cualquiera de tus hechizos. Hará que la posibilidad de fallo sea menor cuanto más alto sea su número. Algo similar a la destreza, pero para todo lo relacionado con las artes arcanas.

SUE (suerte): hace que tu suerte mejore si incrementas su cifra. Con ello conseguirás que la frecuencia de combates aleatorios sea menor, que tus ataques fallen menos, etc.

Antes de empezar a repartir puntos deberás decidir la misión de cada uno de los 3 personajes. Cada uno está predispuesto a uno de los 3 posibles "trabajos": hechicero, combatiente y una mezcla de los dos. Así, Koudelka puede llegar a ser una fantástica maga ya que sus atributos en estas artes son mayores que los de sus dos compañeros. Edward por el contrario, viene preparado "de serie" para especializarse en los ataques blancos, tanto con armas blancas como con armas de fuego. James es el personaje equilibrado y podrás especializarlo en cualquier de las dos vertientes o mantenerlo equilibrado en ambas. Sin embargo, te adelantamos que es mucho más útil y necesario un segundo mago que un combatiente, como comprobarás tú mismo más adelante, aunque es una elección libre. Tú mismo.

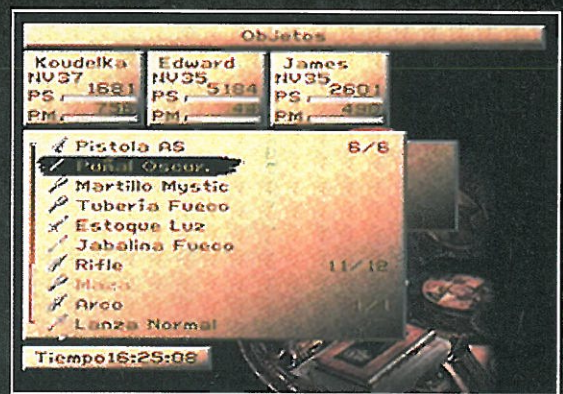


Cada vez que subas de nivel podrás repartir 4 puntos entre los tributos de los personajes. Para los magos, siempre debes asignarle uno de los 4 puntos a INT, PIE y MEN. El cuarto punto dedícalo alternativamente a VIT (muy importante por razones obvias), AGI y SUE. De esta forma te aseguras de que la lucha contra los enemigos importantes no sea un calvario, amen de salir bien librado de casi todas.

ÍTEMS

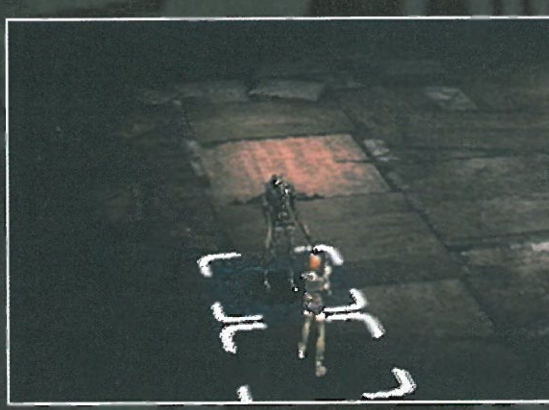
A lo largo de la aventura encontrarás algunos ítems diseminados por las distintas salas, tanto los imprescindibles como los que podríamos llamar estándar. Sin embargo, dentro de estos últimos, los objetos más útiles los conseguirás tras los combates con las criaturas que pueblan el monasterio. Entre ellos se encuentran poderosas armas, accesorios y armaduras, además de las típicas pociones y municiones. De esta forma, los combates representan una doble función: la de ganar experiencia y la de engordar tus bolsillos. Por estas dos razones, no debes rehusar los combates aleatorios por tediosos que sean. Haznos caso, o cuando te acerques al final te acordarás de todas esas pociones, o de esos puntos de experiencia tan valiosos, que no has conseguido.
A medida que vayas obteniendo ítems, tu inventario irá creciendo pero, aunque al principio pueda parecer lo contrario, éste tiene su límite. Cuando tengas que tirar alguno de ellos para poder guardar uno más interesante, desecha los que tengan una función parecida a otros. Es decir, escoge, por ejemplo, el pan ya que tiene la misma función que la comida deshidratada y el queso.
Los ítems se agrupan en 4 categorías: armas, armaduras, accesorios y herramientas.
- **Armas:** las encontrarás a montones de todo tipo. Todas suelen provocar algún efecto sobre los atributos de tus personajes, por lo que deberás probarlas en los 3 protagonistas, y observar lo que ocurre con las cifras de los atributos. Ten en cuenta también que algunas, como las lanzas, se romperán tras varios usos.
- **Armaduras:** no hallarás muchas, por lo que no tendrás que cambiarlas continuamente como con las armas. Al igual que estas últimas, poseen unas características especiales que harán que tus poderes aumenten, por lo que tendrás que observar a quien le conviene cada una.
- **Accesorios:** cada personaje podrá llevar dos de estos equipados. Aunque al principio parece que escasean, al final tendrás una buena colección. Estos objetos son vitales para todos los personajes, pero sobretodo para Koudelka y James, ya que potencian sus artes mágicas.
- **Herramientas:** en este grupo se encuentran el resto de ítems que obtendrás, desde los imprescindibles hasta las municiones. Mucho cuidado a la hora de tirar objetos importantes, ya que no podrás completar la aventura sin muchos de ellos.







COMBATES

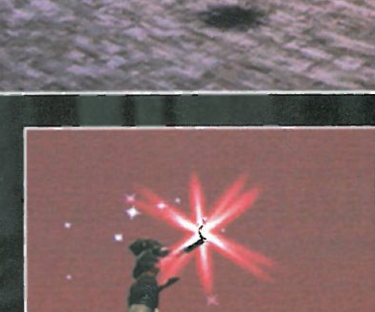


Los combates de Koudelka se desarrollan por turnos y se realizan sobre una cuadrícula, lo que les dota de un fuerte componente estratégico. Para obtener buenos resultados en estos enfrentamientos, sobretodo contra los enemigos "gordos", tendrás que poner en práctica algunas técnicas que a continuación pasamos a relatarte.

Lo primero es la posición inicial que ocuparán los personajes al comenzar la lucha. Si has seguido fielmente la recomendación del anterior apartado, habrás especializado a Edward en el enfrentamiento físico y a Koudelka y a James en las artes arcanas. Sabiendo esto, deberás colocar en primera línea de fuego a Edward, ya que será el que mejor aguante los embates enemigos y además tendrá que estar delante de Koudelka para protegerla. La posición de James es más libre, ya que puede colocarse al lado de Edward para que así Koudelka quede completamente cubierta o bien puede quedarse junto a ésta, donde recibirá menos daños.

A través de los combates, los tres protagonistas recibirán experiencia de dos formas diferentes: una que aplicarás a sus 8 características básicas y otra relacionada con las armas y hechizos. La habilidad tanto con los hechizos como con las armas crecerá según las vayas usando, siendo de esta forma más potentes sus efectos (tanto ofensivos como defensivos). Para que no te quedes estancado en el uso de un arma o magia determinada, procura alternar los métodos que usas para librarte de tus enemigos. Así, por ejemplo, procura que Edward utilice tanto las armas de fuego como las distintas armas blancas, como espadas y lanzas. La razón es simple: si alcanzas un alto nivel en el manejo de la espada, cuando ésta se rompa tras un uso intensivo, quedarás desamparado con un arma entre tus manos que no sabes usar con eficacia. Esto no quiere decir que debes usar todas las armas que encuentres, ya que estas se agrupan en distintos grupos, por lo que te dará igual usar un cuchillo normal o el "puñal oscuro".

Esto mismo puede aplicarse a los hechizos. Los jefes finales suelen ser especialmente vulnerables a un tipo de magia determinada por lo que debes usar todos los hechizos de una



forma equitativa para que suban de nivel más o menos al mismo tiempo. Gracias al alto número de combates aleatorios a los que te verás sometido, no te será nada difícil alcanzar el nivel 2 o 3 en varias de las especialidades del juego.

1.- LA LLAMADA

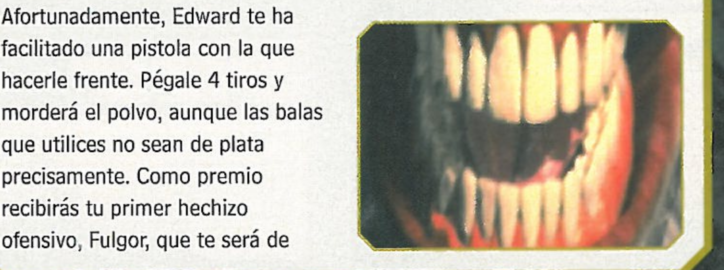
¡Vaya forma de empezar! Tras ver como Koudelka se cuela en el monasterio y mantiene una corta conversación con un tipo llamado Edward, aparecerá el primer enemigo de peso, aunque afortunadamente no será más que un calentamiento.

Tras recuperar el aliento, acércate al moribundo Edward y habla con él. Después de que Koudelka le devuelva el favor curando sus heridas, sal por la única puerta que hay hacia (2). Examina bien el suelo y encontrarás una **poción curativa**. Olvida la puerta que hay en la esquina superior izquierda y sal por la otra puerta, la de abajo para llegar a (3). En la pared de la derecha hay una puerta que lleva a otra sala, pero no la cruces todavía. En vez de eso, sube los escalones de madera que llevan a la tarima para hacerte con unas **balas** para la pistola. Ahora usa la escalerilla de la pared para subir a la planta superior. Mira encima del barril y verás el **mapa del monasterio**, aunque en seguida te darás cuenta de que no es el mismo que nosotros hemos reproducido. No te preocupes, el que acabas de coger es igual que el nuestro, sólo que incompleto, pero de momento servirá. Ahora ve hacia el fondo de esta amplia habitación y hallarás sobre la mesa un poco de **pan** que llevarte a la boca.

Regresa a (3) y cruza la puerta que antes no usaste, la que lleva a (5). No bajes por la escalera de momento y »

HOMBRE LOBO

Delante de ti tienes a un bicharraco muy poco amigable. Afortunadamente, Edward te ha facilitado una pistola con la que hacerle frente. Pégale 4 tiros y morderá el polvo, aunque las balas que utilices no sean de plata precisamente. Como premio recibirás tu primer hechizo ofensivo, Fulgor, que te será de gran ayuda de aquí en adelante a la hora de vertelas contra criaturas tan repulsivas como ésta.



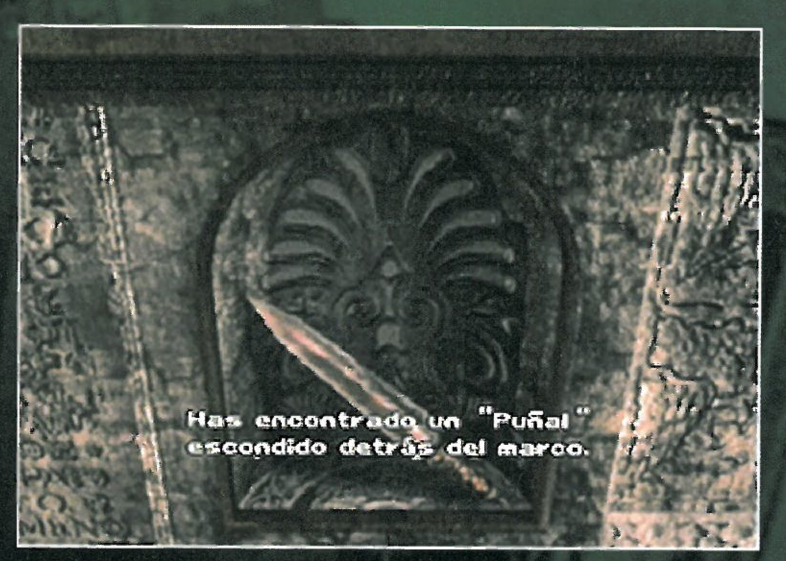




» sigue de frente para examinar el cuadro del barco que hay en la pared. Detrás de él hallarás un **cuchillo**, con lo que ya tendrás un arma para cada uno de los personajes. Continúa hasta pasar a **(6)** y hazte con el **frasco Telis** que hay en el suelo (sirve para recuperar algunos puntos de maná). No continúes por la siguiente puerta, da media vuelta y baja por la escalera de **(5)** para llegar a la planta 0. En este pasillo hay dos puertas. Entra por la primera, la que lleva a **(7)**. Aquí conocerás Bessy y Ogden Hartman, los únicos habitantes (vivos y normales al menos) del monasterio.



Tras una charla, ofrecerán amablemente un poco de comida a los dos protagonistas, aunque Koudelka no probará bocado. Tras una rápida despedida en la que serás obsequiado con algunas **balas** para la pistola, saldrás de nuevo al pasillo para enfrentarte a lo desconocido.



2.- UN NUEVO COMPAÑERO

Sigue hasta el fondo y entra en la cocina, **(8)**. Aquí descubrirás porque Koudelka no probó la "sabrosa" sopa de los Hartman, aunque la cosa no será demasiado grave para Edward. Examina las mesas y encontrarás otro **cuchillo** y un poco de **queso**. Cruza la puerta que lleva a **(9)** y examina la estancia en profundidad. Encontrarás una **tubería**, muy útil en combate aunque no lo creas, un **martillo** y un **frasco de Telis**. Antes de seguir adelante y entrar en **(10)**, cura tus heridas y ármate lo mejor que puedas (equipa a Edward con la tubería) ya que te espera tu primer enfrentamiento serio. Cuando pases a **(10)**, una especie de invernadero, descubrirás a un hombre inconsciente en el suelo. Ve hacia el fondo de la sala y conocerás a la causante de su estado:





PLANTA MUTANTE

Este rival intentará hacerte papilla con sus tentáculos y su...umm...boca. Coloca a Edward justo delante de ella y empieza a darla con la tubería. Mientras tanto y desde la retaguardia, Koudelka debe usar Fulgor contra el vegetal y Curación si Edward lo necesita. Al vencer ganarás el hechizo Geyser y el ítem Collar Ídolo.

Tras la lucha, acércate al yaciente y habla con él. Aunque no parece un tipo demasiado simpático, James te será de gran ayuda de ahora en adelante. Recuerda que se trata un personaje equilibrado al principio, por lo que puedes especializarlo en lo que te plazca, aunque te recomendamos que lo conviertas en un hechicero. Cuando se una a ti, podrás entrar en la opción formación del menú y colocarlos como te hemos indicado antes en la sección Combate. Guarda tu partida en la fuente de agua sagrada que ha empezado a funcionar

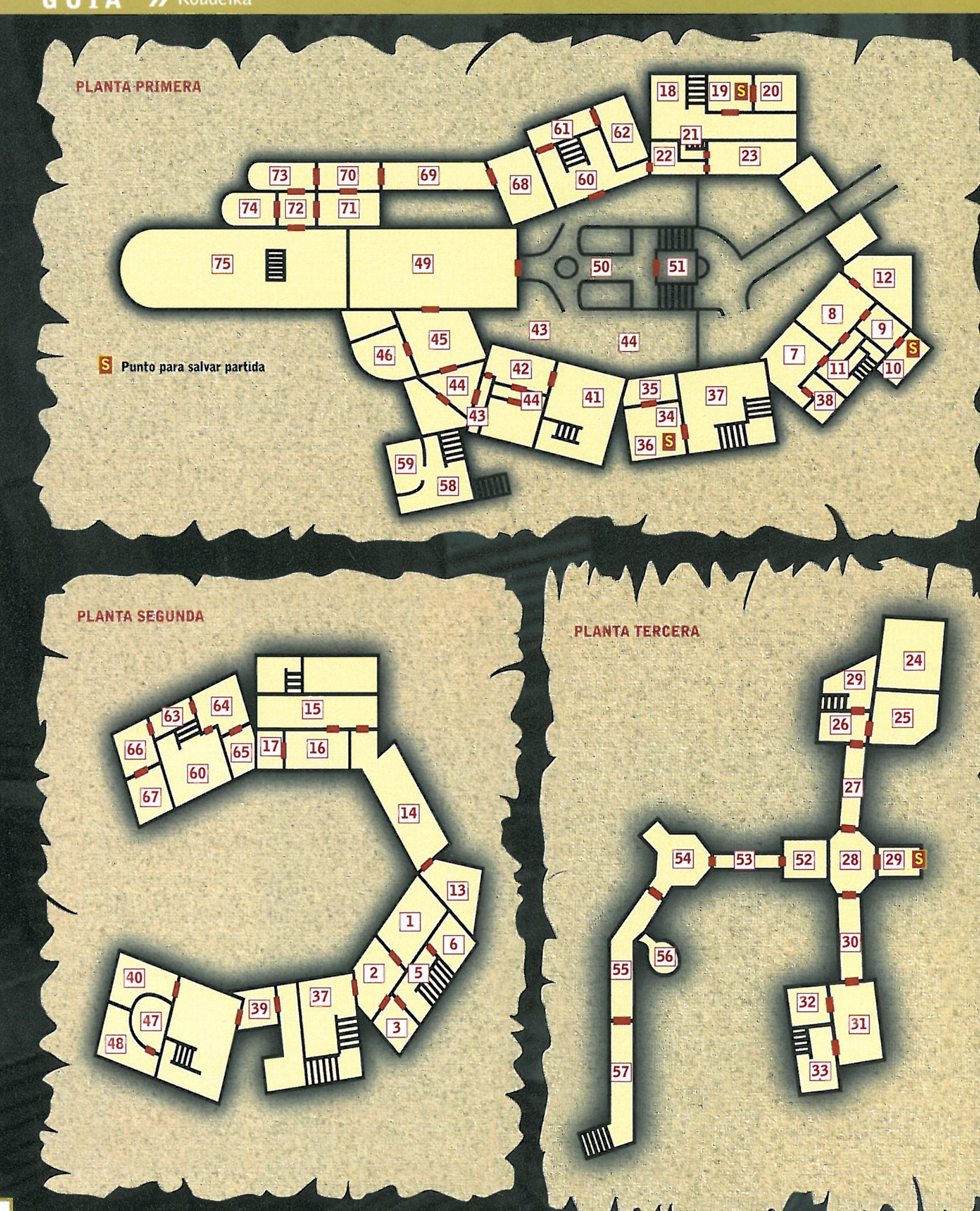


de nuevo y sal. Regresa a **(8)** y esta vez entra por la otra puerta, la que lleva a **(12)**. Ve al fondo y coge una **panacea** que te servirá para curar cualquier estado anómalo, como el envenenamiento o el silencio. Antes de abandonar esta sala, asómate al pozo y verás que hay una habitación en el fondo. Regresa a **(11)** y sube hasta **(5)**. Camina hasta que llegues a **(6)** y, ahora sí, continúa por la otra puerta para salir al exterior, a **(13)**. Recoge del suelo algo de **munición** para la pistola y sigue hasta **(14)**. Ahí podrás salvar momentáneamente tu partida si pulsas O cuando aparezca el nombre del corredor. Así mismo, también descubrirás que hay alguien empeñado en que los 3 protagonistas no continúen su investigación.
Tras el susto, ve hasta el fondo y abre la puerta para...¡tachán!: un combate a muerte contra la letal Triada, unos enemigos finales muy "unidos".

LA TRIADA

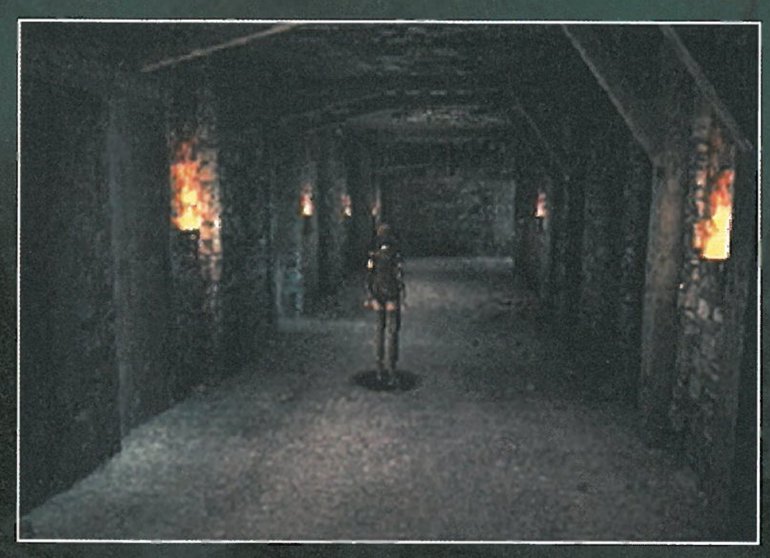
Estos bichos (por llamarlos de alguna forma), se liarán a lanzarte hechizos, sin que apenas usen métodos físicos. Procura centrarte en uno de ellos hasta que lo destruyas. Ya sabes, quien mucho abarca.... Eliminándolos de forma individual, no tendrás muchos problemas en salir victorioso. Entre golpe y golpe, no olvides usar el hechizo Curación. Así, al final, podrás añadir a tu colección la magia Tornado.




PLANTA PRIMERA
S Punto para salvar partida
PLANTA SEGUNDA
PLANTA TERCERA

3.– REFLEJOS OSCUROS





Cruza por fin la puerta y estarás en (15). Avanza por el lóbrego corredor y entra en (16). Aquí encontrarás un **frasco de Telis** y una **caja metálica** junto a la otra puerta. Todavía no tienes la clave así que pasa a (17). Aquí Koudelka sufrirá una sobrecarga psíquica debido al dolor y sufrimiento que impregna el monasterio. Examina el armario que hay a la derecha de la puerta por la que has entrado. Un vestido de novia y su dueña será lo que encuentres dentro:

Registra de nuevo el armario de donde salió la momia y coge la **escala de cuerda** que hay dentro. Sal de nuevo al corredor (15) y avanza un poco hacia el fondo. Aquí conocerás a Charlotte, el espíritu de una niña que fue torturada hasta la muerte en una de las celdas de este lugar maldito. Edward salvará la vida por poco, ayudado por Koudelka. Usa la escala de cuerda que has cogido para bajar a la planta inferior por el lugar en el que casi se mata Edward. Estás en (18), un pasillo similar al anterior. Ve hasta el fondo y registra el cadáver para hacerte con unas **balas** y algo de **comida deshidratada**. Entra luego en (19) y registra la sala. Tras eso, coge del suelo un **trozo de cristal rojo** y examina el altar para recibir una visita poco agradable.

NOVIA

Este atormentado espíritu te pondrá a prueba. Haz que Edward se acerque para propinarle algunos golpes, mientras Koudelka y James la bombardean desde atrás con los hechizos Tornado y Fulgor. Afortunadamente no posee una gran resistencia, por lo que no deberías tener muchos problemas con ella. Vigila, eso sí, tu energía ya que si disminuye demasiado te puedes llevar un disgusto. Al vencer ganarás la magia Megalito.

REFLEJOS

Delante de ti se han materializado lo que podríamos llamar el lado oscuro de las almas de los 3 aventureros. Como habrás supuesto, poseen las mismas armas y habilidades que tú, aunque por suerte no la misma resistencia. Actúa con contundencia, ya que cuanto antes acabes con ellos menos te complicarán la vida. Ataca en primer lugar a Koudelka y concentra en ella tus esfuerzos, ya que es la más peligrosa. Tras acabar con ellos, obtendrás el Pendiente Idolo y la capacidad para realizar el hechizo revivir.





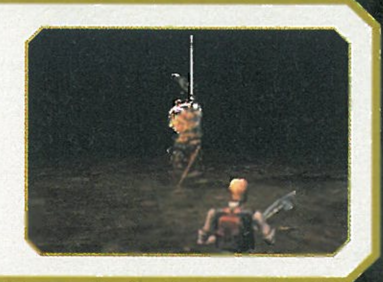
4.– SOSPECHAS

Vuelve a examinar el altar y escucha una nueva conversación entre los muchachos. Descubrirás, usando el trozo de cristal rojo, que en la vidriera hay escritos unos números que forman la cifra 7038. Como habrás adivinado ya, esta es la clave que necesitas para abrir la caja que encontraste antes en (16). Ve hacia allí sin pérdida de tiempo, úsala y te harás con el **Diario del Guarda**. Léelo y conocerás algunas de las atrocidades que se cometieron en esta aterradora prisión, bajo la tapadera del monasterio. Entre otras cosas descubrirás quien era la momia vestida de novia que te atacó en la habitación contigua.

A todo esto, regresa a (19) y abre la puerta que lleva a (20) para, a través de una nueva y espectacular secuencia animada, ver como los tres valientes protagonistas se precipitan al piso inferior, concretamente a (24). Tras cambiar al segundo CD del juego, examina los barrotes de la celda y descubrirás que Charlotte es la culpable de tu actual encierro.

ESPÍRITU DEL NOBLE

Derrotar a este espíritu no te dará muchos problemas. Tírale hechizos Fulgor con Koudelka y James, al tiempo que usas a Edward como escudo, y para darle de paso algún espadazo. Lo dicho. "Chupao".



Tras acabar con la torturada alma del aristócrata, se derrumbará el muro de la celda y podrás llegara a (25), la sala de torturas. Examina bien los artefactos de esta habitación y te harás una idea de lo que sucedió aquí y porque están tan "cabreados" los espíritus que pueblan el monasterio. »

» Recoge la **maza** y un **puño de tierra A** para añadirlos a tu arsenal. Cruza la puerta a (26) y verás los cadáveres momificados de dos niñas, junto a la pared. Entre ellas se encuentra la **Llave Verde**, pero ni se te ocurra tocarla ya que te enfrentarás contra las almas de las niñas en un combate en el que no tienes posibilidades, créenos. Olvida también la puerta que hay junto a ellas y pasa por la que lleva a (27). Ve por el corredor subterráneo y coge el **whisky** que hay en el suelo. Una vez en la enorme sala (28), examina el tanque de ácido que hay a la derecha, pero del que todavía no obtendrás nada. Coge un poco más adelante las **balas** para rifle, y entra en el templo (29). Aquí te espera un bicho repugnante:





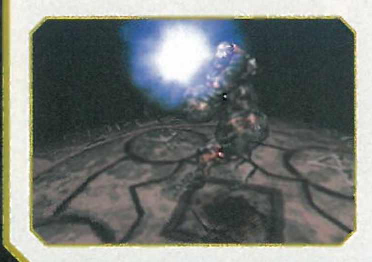


Tras acabar con esta criatura, salva la partida en la fuente de agua sagrada y continúa hacia (30). Recoge algo más de **munición** para la pistola y entra en (31). En esta habitación llena de tesoros artísticos, verás lo versado que está James en estas cosas. Después de una breve charla en la que se sospecha aún más de los sirvientes que conociste antes, busca la **ballesta**, **flechas** y **munición** para la pistola. Si intentas abrir la puerta que da a (32) verás que necesitas la **Llave Roja**, así que pasa por la otra. En (33), examina la pared y verás una escena tallada en la roca. Sube las escaleras de esa sala que dan a (34) y recoge el **frasco de Telis grande**. Continúa hacia (35) y coge de la pared la **Tablilla de Piedra**. Ve al otro extremo de la habitación y coge el **Oso de peluche** para hacerte con la **Carta Antigua** que hay en su interior. Léela y fíjate en las cuatro palabras destacadas sobre el resto. Antes de salir, mete en tus bolsillos la **Estatua de León** y pasa a (36). Dentro hay otra criatura de pesadilla:

Salva la partida si quieres y cruza la otra puerta de esa habitación para llegar al almacén (37). La lámpara de esta estancia caerá sobre ti gracias a la intervención de alguien. Entre este desorden podrás coger el **Brazo de Daniel**. Ahora sube las escaleras y te enfrentarás al tipo que casi te mata:

LARVA

A pesar de poseer una resistencia considerable, sus ataques no serán demasiado preocupantes. Ni se te ocurra usar el hechizo Tornado, ya que es completamente inmune a él. Por el contrario, descubrirás que es muy sensible, por no decir alérgico, a Fulgor y Megalito. Usa a Edward como escudo para que no alcance a Koudelka y mantén a esta última y a James en la retaguardia, lanzando hechizos a diestro y siniestro. No descuides la salud de Edward, ya que es muy importante que se mantenga en su posición defensiva. Al vencer, obtendrás el Anillo del Ídolo.





"EL TENTÁCULOS"

Esta mole posee unos ataques físicos demoledores y algunos hechizos que pueden ponerte en un apuro si te descuidas. No pares de lanzarle hechizos Tornado con los magos mientras Edward cuida de que Koudelka no sufra daños demasiado graves. Tras esta cruenta batalla recibirás como premio el Cuerno Diablo, un arma realmente especial.

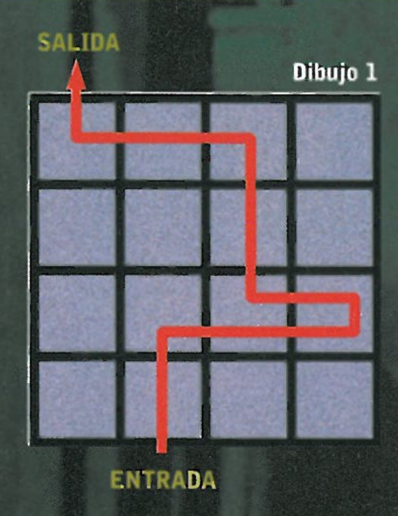
PISTOLERO

Ataca con Koudelka y James a los obstáculos que hay en mitad de la zona de combate. Tras unos pocos turnos, es muy posible que pierdas a estos dos personajes a manos de tu enemigo, pero no te preocupes. Limítate, una vez despejada la zona, a curar a Edward hasta que mueran. Luego ataca con él al pistolero hasta que caiga a tus pies. Así obtendrás el Cristal Marrón y la Llave Roja.



5.- ¿QUIÉN ES ELAINE?

Examina al moribundo y escucha lo que dice sobre los cuidadores del monasterio. Cuando Edward lo elimine, examina su cuerpo para hacerte con la **pistola DA** y algunas **balas**. No pases todavía por la puerta que hay junto a él y regresa a (31). Ahora puedes usar la Llave Roja para entrar en (32). Dentro de esta sala encontrarás unas **nueces romanas** y la **Caja de música**. Antes de salir de ahí, examina la caja a la derecha. Verás unos símbolos dibujados con algunas líneas rojas y azules. Sal ahora y dirígete al almacén (37). Junto a la escalera que te llevó hasta el ladrón, hay unas cajas amontonadas que puedes usar para llegar a la puerta que hay en la zona superior, en el rincón. Quita el pestillo y crúzala para aparecer en (2). Sigue por el camino que ya conoces hasta (5) y baja a la habitación donde conociste a los Hartman, en (11). Usa la llave Roja para pasar y registra la estancia de arriba abajo. Sobre la mesa encontrarás la **Estatua del Dragón** y en el interior de un cajón un **Medallón**. Ve al fondo y coge algo de **munición** para el rifle. Continúa por la puerta que lleva a (38) y examina el cuadro que representa el hundimiento del barco Princesa Alice. Luego examina la habitación y recoge la **Máscara** y la **Muñeca de Valna**, en el fondo. Da media vuelta y regresa junto al cadáver del ladrón al que ajusticiaste. Cruza esta vez la puerta que lleva a (39) y verás que todas las baldosas del suelo están decoradas con unos símbolos. Usando las pistas que encontraste en (32), deberás llegar hasta el otro extremo para que la puerta del fondo se abra. Mira el **Dibujo 1** para hacerte una mejor idea. Tienes que pisar sólo en las baldosas sobre las que está pintada la flecha y siguiendo ese mismo orden. Si logras traspasar la sala sin pisar sobre ningún otro símbolo más, llegarás tranquilamente a la biblioteca (40). »









» Allí, coge el **Cristal Ocre** y observa el armario que hay al fondo. Verás que necesitas una clave basada en letras griegas para abrirlo. Sal al pasillo de la estatua en la pared, y baja por las escaleras hasta la planta inferior, a **(41)**. Ve hacia el fondo y verás un enorme reloj. Si subes por el lado de la derecha hasta estar en lo alto, verás un relieve tallado en la pared, aunque de momento no puedes hacer nada más. Baja, coge las **balas** que hay cerca y ve hacia la puerta de **(42)** para hacerte con una **poción grande**. Entra ahora en **(42)** y avanza unos pasos para ver una escena en la que verás por primera vez a Elaine. Tras esta, contemplarás como se abre un hueco en **(33)**. Antes de ir hacia allí, examina la imprenta que hay en un rincón. Si usas la **Tablilla de Piedra**, conseguirás que se derrumbe la pared que hay a tu espalda, dejando al descubierto una nueva puerta. Además, tendrás en tu poder el verdadero mapa del monasterio, que es el que nosotros hemos representado. Cruza la nueva puerta hacia **(43)** y coge de esta estrecha sala el **Disco** y unas **flechas**. Si intentas abrir la otra puerta de esta estancia, comprobarás que está sellada por una "fuerza misteriosa". Da media vuelta y, ahora sí, regresa a **(33)** para recoger del hueco que has abierto la **Estatua de una Cabra**. Con las cuatro figuras en tu poder, regresa a **(42)** y entra por la otra puerta que no has usado, a **(44)**. Coge las **balas** del rifle y el **Cristal Azul** y coloca las cuatro estatuas en sus correspondientes huecos, en la puerta de enfrente. Ahora podrás entrar en **(45)** para ver como Koudelka repite su ya famosa frase: "algo va mal". Si quieres averiguar que es lo que tiene tan mosqueada a la chica, acércate a la estatua de la pared, pero prepárate, porque cuando lo hagas te saltará un rival encima.

TRES CABEZAS

Esta criatura tan rara no debería darte ningún problema a estas alturas. Sobretodo porque al ser un enemigo que basa sus ataques en el fuego, el hechizo más efectivo es Geyser. Además, usa a Edward con un arma de agua. Al vencer obtendrás la Corona Ídolo.



6.- EL DÍA DE LOS DIFUNTOS





Salva la partida si quieres y examina la planta que crece en uno de los rincones. En ese momento, James se pondrá a buscar algo como loco en las estanterías, aunque los demás no lograrán sacarle nada más. Ahora ve a **(43)** y abre la puerta que antes estaba extrañamente cerrada. Has salido al exterior, a **(44)**, y puedes ver una verja cerrada a cal y canto. No le prestes mucha atención y sigue por la puerta de enfrente. Una vez en **(45)**, camina hasta el centro de la estancia y coge el **Trozo de Relieve** del suelo. Evidentemente, debes usar ese trozo en la escena que viste encima del reloj de **(41)**. Hazlo y se abrirá un hueco por el que podrás colarte a **(47)**. Una vez allí, escucha la música que empezará a sonar y examina el suelo. Verás cuatro interruptores que, al pisarlos, harán sonar un fragmento de la melodía que has oído. Tienes que recomponerla activándolos en el orden adecuado: derecha, izquierdo, arriba y abajo.

Si lo logras, habrás conseguido abrir la puerta que lleva a **(48)**. Pasa y acércate al ataúd. En el verás una momia que dirá unas extrañas palabras y se volverá a "dormir". Gracias a esta intervención inesperada averiguarás que lo que busca James es el misterioso **Documento Emigré**. Escucha atentamente, ya que esto explica gran parte de la historia. Luego coge el **Cristal Verde** y estarás listo para visitar la habitación de la vidriera. Regresa a **(45)** y abre la puerta de la izquierda para entrar en **(46)**. Coloca todos los cristales que has estado recolectando en la vidriera de abajo y descubrirás unas letras griegas grabadas en ella. Sal de ahí y prepárate antes de entrar en **(49)**, la iglesia. Ve hacia la luz azul que despide una grieta en la pared y verás una enorme planta al otro lado. No te asustes y ve hacia el extremo contrario de la iglesia. Aterrorizados verás que las campanas anuncian el comienzo del día 1 de Noviembre, el Día de los Difuntos. De repente se materializará ante los 3 aventureros una Gárgola del tamaño del Titanic. Koudelka se quedará solita ante ella, ya que los demás escapan por poco de ser aniquilados. Aunque el combate empezará, no tienes ninguna posibilidad de salir victorioso. Así las cosas, aprieta O y sal rápido de ahí, o acabarás lamentándolo.

Tras el susto saldrás a los jardines, en **(50)**. Cambia al tercer CD y camina de frente. Cuando la cámara cambie de perspectiva, ve hacia la derecha. Coloca en la primera estatua que veas el Anillo Idolo y en la siguiente el Collar Idolo. Olvida la puerta que hay al lado por que está cerrada por dentro. Regresa a la zona central y esta vez dirígete a la izquierda. Coloca en la estatua de dos mujeres los Pendientes Idolo y retrocede de nuevo a la parte central. Camina de frente y verás una pequeña cascada de agua con una puerta detrás. Rodéala y encontrarás una fuente donde guardar la partida si quieres. A la izquierda de la fuente encontrarás una cuarta estatua, en la que debes colocar la Corona Idolo. Si exploras bien la zona encontrarás otra figura, pero esta vez será la de un hombre sosteniendo una espada descomunal. »

» Ese bonito mandoble es la **Espada Sacnoth**, pero no la puedes coger de momento. Regresa, pues, junto a la fuente y comprobarás que el agua se ha cortado y que algo brilla dentro. Cógelo y descubrirás el **Colgante**. Así mismo, coge del suelo un **frasco de Telis** y ve hacia la cascada de agua.

Sin agua fluyendo podrás cruzar tranquilamente la puerta y entrar en **(51)**. En esta horrible estancia descubrirás una guillotina y sangre por todas partes. Detrás de esa horrible máquina hay unas **balas** para la pistola y una escalera. Baja por ella y prepárate para...





7.– LOS HARTMAN

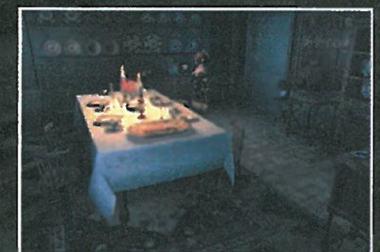
Ogden Hartman aparecerá por sorpresa y dejará a Koudelka inconsciente. La pobre despertará atada a una mesa y verá aterrada a su captor dispuesto a cortarle la cabeza. En ese instante aparecerá su mujer, Bessy, y te salvará pegándole un tiro a su propio marido. La mujer te contará lo que ha ido sucediendo en este monasterio desde que Elaine murió, y luego se suicidará. Ya libre, examina el cuerpo de tu salvadora y coge la **Llave Azul** y el **rifle RD**. Baja ya, sin interrupciones, por la escalera hasta **(52)**. Allí verás una sala presidida por una mesa de torturas, y con abundantes manchas de sangre por las paredes. Rodea la mesa y coge la **munición** para el rifle junto a la puerta. Examina luego el pequeño altar que hay en la cabecera y coge el **Frasco de Sangre**. Intenta ahora abrir la puerta que emite una luz verdosa y Edward y James aparecerán, pero tampoco podrán ayudarte a forzarla. Así las cosas, deciden ir a la biblioteca. Sal por la otra puerta a **(53)**, salva la partida y prepárate para otra batalla.

FORTACHÓN

Aunque Koudelka se enfrentará a ese bicho solita, no le costará vencerle. Usa Tornado todo el rato y reducirás sus puntos de vida a cero en un pis-pas.

Continua por la puerta izquierda. Estás en el pasillo **(55)**, coge las **nueces romanas** del suelo y acércate a la estatua de la pared izquierda para leer "cuando la diosa sangre, ella caerá". Este es un buen momento para usar el frasquito de sangre que acabas de encontrar. Cuando deje al descubierto el hueco, pasa a **(56)** y verás un extraño ser que te dará algunas pistas cada vez que entres y salgas de la sala. Vuelve a **(55)** y sigue por **(57)**. Cruza el puente colgante y saldrás al exterior tras coger unas **balas** para la pistola y subir unas escaleras. Estás en el cementerio, en **(58)**. Camina hasta ver la tumba de San Daniel. Reza delante de ella y aparecerá a tu espalda Roger Bacon, la momia de antes. Tras una larga charla te abrirá la verja al final de las escaleras, que conducen a **(44)**. Antes de continuar, coge la **Muñeca de Vigna** y la **Cruz de Daniel** que hay junto a la lápida. Pasa a **(59)** y darás con la tumba de Charlotte, donde deberás rezar un poco. Ahora puedes subir la escalera a **(44)**. Retrocede un poco hasta **(42)** para que James explique su relación con Elaine y su marido Patrick.





Regresa ahora a **(40)** y acércate al armario cerrado. Una vez abierto, coge las **cartas** que la madre de Charlotte le escribía a su hija. Léelas y ve a **(26)**. Examina las momias de las dos niñas, y dalas sus muñecas para coger la **Llave Verde**. Entra ahora en **(29)** con la llave, y coge una **poción**. Sube las escaleras para llegar a **(21)** y coge otra poción junto a la puerta que da a **(23)**, la celda de Charlotte. Examínala y prepárate para luchar.

MUEBLES ENCANTADOS

Aunque tienen una resistencia bastante alta, sus ataques son muy débiles. Usa alternativamente Fulgor y Tornado con los magos mientras Edward usa su pistola.



8.– ADIÓS CHARLOTTE

Observa la animación en la que Charlotte recibe por fin las cartas de su madre y despídete de ella, ya que no volverás a verla. Tras la dramática escena, recoge el **Broche Fulgor** del suelo y pasa a **(22)** por la puerta del rincón. Camina sobre el montón de cadáveres que hay a la derecha y encontrarás un **frasco de Telis** y unas **balas** para la pistola. Luego usa la llave azul en la otra puerta para llegar a **(60)**, a la residencia de Patrick. Ve hacia el fondo y abre la puerta que da a **(61)**, no sin antes coger los **cartuchos** para escopeta. Estás en la sala del gramófono donde, evidentemente, podrás usar el Disco. Colócalo y conseguirás las **Notas sobre la Investigación** de Patrick. Léelas y pasa a **(62)**. Koudelka sentirá que "algo no va bien", así que ponte junto a la fuente y... ¡a pelear! »

AMALGAMA DE PIERNAS

Coloca a Edward pegado a él para que reciba los ataques de silencio, ya que no conviene que se los lleven tus magos. Usa sobretodo Fulgor, pero Megalito también te irá bien. Al final ganarás el hechizo Reflejo y una pistola automática.







» Salva la partida en la fuente, ve al otro extremo de la habitación e inspecciona el retrato de Elaine. El espíritu de la mujer se presentará ante los protagonistas y explicará lo que ocurrió en este edificio hace años. Tras concluir la angustiosa escena, regresa a (60). Quita el pestillo de la puerta que lleva al jardín y sube las escaleras a (63). Sigue por la puerta de la izquierda, la que lleva a (66) y examina los libros de la estantería. Veras como cinco libros componen con sus lomos un dragón y, sobre él, hay escrito en griego "hestia" que por lo visto significa hogar en cristiano. Recoge los **cartuchos** que hay junto a la puerta que lleva a (67) y crúzala. Coge del mueble el **Frasco Vacío** y ve hacia el extremo de la sala para encontrar la **nota** de Patrick, en la que se dice que pesaba 70 kg. Ah, coge de la mesa **munición** para el rifle y unas **nueces romanas**. Examina ahora la chimenea y descubrirás una escalera que desciende al piso inferior. No bajes por ella todavía y regresa a (63). Desciende por las escalinatas y rodéalas por su lado derecho para subir por unas cajas hasta llegar a la puerta de (64). Quita el pestillo de la puerta que lleva a (63) y luego ve al otro extremo de la habitación para mover el busto de la estantería de arriba. Se apagarán las luces y verás una puerta que conduce a (65). Aquí te volverás a encontrar con Roger Bacon y podrás escuchar su historia. Abandona la sala y regresa al tanque de ácido que hay en (28). Llena el frasco vacío con ácido mediante el tanque de la derecha.
Vuelve a la biblioteca donde viste a Roger, (65) y escucha lo que tiene que decir con respecto a como matar el cuerpo de Elaine. Ve ahora a (67), el laboratorio, y baja por las escaleras que descubriste en la chimenea. Estás en (68) donde podrás hacerte con una **panacea**. Si vas hasta el fondo de la sala, encontrarás una báscula en el rincón. Pon el contrapeso en 25 kilos y se abrirá la puerta de (69). Coge del cadáver que hay junto a la pared el **yesquero**, la **escopeta G** y algunos **cartuchos**. Luego cruza la pasarela y pasa a la sacristía, a (70). Camina hasta el fondo y encontrarás en un altar seis muñecos, de los cuales cuatro se pueden girar. Mueve el primero y el ultimo y se abrirá la siguiente puerta. Antes de pasar por ella, coge de las mesas que hay a los lados del altar, unas **nueces romanas** y unas **balas** de pistola. Pasa a (71), coge los **cartuchos** que hay en el rincón y continúa hacia (72). Entra por la puerta de la derecha, a (73), ve al fondo y sube al altar para que Koudelka distinga algo entre las sombras. Para averiguar que es, enciende una vela con el yesquero y descubrirás que habrás conseguido la espada **Bebedor de vida** (realmente útil en las manos de Edward). Sal a la estancia anterior y cruza la puerta que lleva a (74). Aquí conocerás a un enemigo muy correoso.

ÁNGEL INFERNAL
Antes de atacarle, espera a que deje de agitar el cuerpo. Por lo demás lo de siempre, pero sobretodo usa el hechizo Geyser y la demoledora espada que acabas de conseguir.



9.- ELAINE

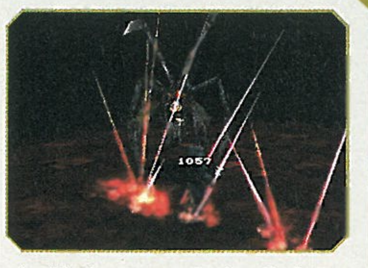
Intenta ahora abrir la que lleva a (75) y descubrirás que está bloqueada. James propondrá volarla con un poco de nitroglicerina. Regresa a (66) para que la prepare, y mientras Edward y Koudelka se contarán sus vidas. Cuando todo esté listo, tendrás que tomar una decisión: enfrentarte o no a la Gárgola. Si te enfrentas a ella y consigues derrotarla, podrás hacerte con la **espada Sacnoth** que hay en los jardines. Pero ten en cuenta antes que esa lucha es la más dura, con diferencia, de todo el juego. Es vulnerable a cualquier magia pero sus efectos serán mucho menores de lo habitual. Ánimo y mucha suerte.
Hagas lo que hagas, deberás regresar a la puerta de (75), donde podrás usar la nitroglicerina para hacerla saltar por los aires. Entra y verás parte de la gigantesca planta mutante que ya conoces. Ve hacia el fondo y sube unas escalerillas hasta un órgano. Pulsa los botones en este orden: secreto, dolor, gente, luz. Con esto habrás abierto una trampilla en la zona central de la sala. Baja por ella y encontrarás a Patrick y el Caldero de la Vida. Después de una escena, James arrojará el brazo de Daniel al caldero y saldréis corriendo. Tras la explosión, empieza a subir por las escaleras que hay a tu izquierda y, cuando llegues al primer y segundo piso, te enfrentarás con partes del Árbol de la Vida, más concretamente con sus ramas o tentáculos. No te darán ningún problema si usas Fulgor y pones como escudo a Edward. En la última planta, busca el punto de salvado y luego entra en la cúpula. Tras una escena, aparecerá Elaine.





ELAINE
Las dos primeras apariciones son muy fáciles y la harás polvo si usas Tornado u otro hechizo. Al llegar a la cima se transformará y será más difícil. Usa Reflejo en todos los miembros del grupo y ataca con todo lo que tengas. La pelea durará bastante, pero si dejas a Edward en su posición y te curas y cubres con Reflejo, será cuestión de tiempo. Ver el final bueno o malo depende de si la derrotas o pierdes. Curioso: perdiendo verás el final bueno.





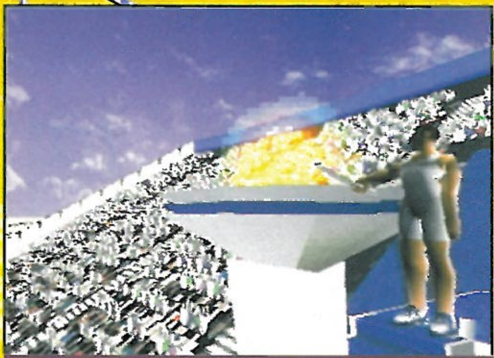
Sydney 2000

Aquí tienes una guía rápida con todas las posibilidades que te ofrece Sydney 2000, todas sus categorías y todos los consejos que te damos para que te hagas con todas las medallas de oro. Así que ya lo sabes, ármate de mechero para machacar los botones de potencia, y prepárate a fortalecer el tríceps, porque lo vas a necesitar.





Características Generales


La ceremonia de inauguración.



Directorio nivel olímpico.



El panel de entrenamiento.

Nada más empezar, te encontrarás con 3 modos de juego distintos: Arcade, Mano a Mano y Olímpico. Los dos primeros no guardan secretos para habituales de los juegos de olimpiadas. En el Arcade jugarás contra la Play a lo largo de las doce pruebas que tiene el juego. Como de costumbre, podrás elegir entre tres niveles de dificultad (fácil , medio y difícil) así como varias configuraciones para el mando, etc.. Tranquilo, porque este modo de juego no reviste una gran dificultad, al menos comparado con lo que te espera...

En el modo Mano a Mano podrás jugar contra algún colega y medir tus fuerzas con él. También tendrás acceso a todas las categorías del juego.

La gran novedad de Sydney 2000 es el modo Olímpico, que consiste en un novedoso sistema de entrenamiento, personal y diferente para cada una de las categorías. Del resultado de los diferentes entrenamientos saldrá la capacidad del deportista en cuestión en la categoría elegida. Esto quiere decir que te tienes que esforzar mucho en obtener un buen resultado en cada uno de los modos de entrenamiento si quieres aumentar la fuerza bruta, agilidad o destreza de tus deportistas, y convertirlos en fueras de serie. Así irá aumentando la dificultad desde las primerizas pruebas de acceso hasta la clase olímpica, pasando por el campeonato. Atención, porque cada categoría olímpica tiene distintos modos de entrenamiento.

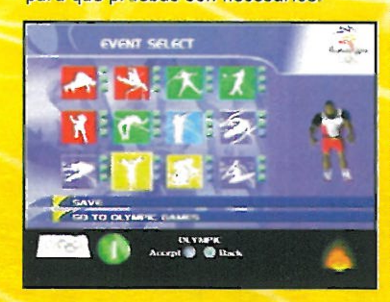
Así las cosas, vamos a hacer un rápido, pero intenso, recorrido por el modo de juego Olímpico para que te sirva de guía y no te encuentres ningún problema a la hora de jugarlo.

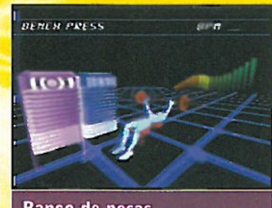


Modo de juego olímpico

De primeras tendrás acceso a las doce disciplinas del juego, pero para llegar a la olimpiada antes deberás batir 3 marcas en cada una de las pruebas.

Una vez superadas las marcas habrás conseguido llegar a los juegos, y de nuevo te enfrentarás a entrenamientos y a duras pruebas. Ni que decir tiene que las marcas que tendrás que batir en las olimpiadas serán mucho mas duras y complicadas que las de las pruebas de acceso. Aquí puedes ver los tipos de entrenamiento, y descubrir para qué pruebas son necesarios.





Banco de pesas



La pared luminosa



Salto a dos pies juntos



Salto comba

• BANCO DE PESAS (BENCH PRESS).

➔100 metros lisos, Halterofilia,

Combina la potencia con el ritmo. Dale a los botones de Fuerza y mantén apretado el botón de Acción a lo largo de toda la maniobra de bajada y subida de la pesa, soltándolo sólo cuando la pese esté arriba. Repite el proceso tantas veces como haga falta. Si sueltas Acción en medio de la maniobra de subida o bajada, perderás fuerza y te golpearás el pecho con la barra, perdiendo unos segundos que son realmente muy valiosos.

• PISTOLETAZO DE SALIDA (STARTING PISTOL).

➔100 metros lisos, Ciclismo

Calibra la rapidez de respuesta. Tienes sólo un segundo para reaccionar a un pitido y apretar el botón de la derecha de los botones direccionales.

• PARED LUMINOSA (LIGHT WALL).

➔110 metros lisos vallas, 100 metros estilo libre (Natación).

Mide habilidad y rapidez de respuesta. Dale a la dirección según se enciendan luces a izquierda, derecha o centro.

• SALTO DE VALLA A PIES JUNTOS (HURDLE HOPS).

➔110 metros lisos vallas, Triple salto de longitud.

Combina potencia con ritmo. Dale a los botones de Fuerza y un golpe a Acción cuando estés preparado (el indicador de la potencia debe llegar al color verde) para poder saltar.

• CINTA ANDADORA (TREADMILL)

➔100 metros lisos, Triple salto, Lanzamiento de Jabalina, Salto de altura.

Aquí, el secreto para hacer la prueba es combinar la potencia con la rapidez de respuesta. Dale a los botones de Fuerza, pero no le quites el ojo a los paneles rojos de la derecha. Deberás pulsar Acción a toda velocidad cuando se enciendan.

• SALTO COMBA (SKIPPING).

➔110 metros lisos vallas, Ciclismo olímpico.

En esta prueba lo fundamental es calibrar la rapidez de respuesta. Para ello, tienes que pulsar izquierda o derecha en los botones de dirección según te indica el pie dibujado, o el de Acción si lo que se marcan son los dos pies. Fácil, ¿no?

Las ventajas de un buen entrenamiento

Si cumples el entrenamiento establecido para cada prueba, mejorarás los distintos aspectos físicos y morales de tus atletas, hasta llevarlos al límite de la perfección. Aquí tienes desglosadas las aptitudes que lograrás, según cada tipo de deporte, si completas el entrenamiento.

- **100 metros lisos:** Fuerza corporal superior e inferior. Destreza. Moral.
- **110 metros vallas:** Fuerza corporal superior e inferior. Destreza. Moral.
- **Lanzamiento de jabalina:** Fuerza corporal superior e inferior. Destreza. Moral.
- **Lanzamiento de martillo:** Fuerza corporal superior e inferior. Destreza. Moral.
- **Triple salto de longitud:** Fuerza corporal superior e inferior. Destreza. Moral.
- **Salto de altura:** Fuerza corporal superior e inferior. Destreza. Moral.
- **Tiro olímpico:** Precisión. Recuperación tras culatazo. Destreza. Moral.
- **100 metros libres (Natación):** Fuerza corporal superior e inferior. Destreza. Moral.
- **Salto de plataforma (10 m.):** Fuerza. Flexibilidad. Destreza. Moral.
- **Halterofilia (super pesados):** Fuerza corporal superior e inferior. Destreza. Moral.
- **Ciclismo olímpico:** Fuerza. Flexibilidad. Destreza. Moral.
- **Slalom de kayak:** Fuerza. Flexibilidad. Destreza. Moral.


Levantamiento pesas de pie

• LEVANTAMIENTO DE PESAS DE PIE (STANDING PRESS).

➔ Lanzamiento de jabalina.

Combina potencia con ritmo. Dale a los botones de Fuerza y combina con los botones de Acción. Manténlo durante la bajada y subida de las pesas.

• FONDOS EN PARALELA (DIPS).

➔ Lanzamiento de jabalina, Lanzamiento de martillo.

Mide la potencia bruta. Métele caña a los botones de Fuerza.

• ABDOMINALES (SIT UPS).

➔ Lanzamiento de martillo, 100 metros libres (Natación), Salto de plataforma, Slalom de kayak.

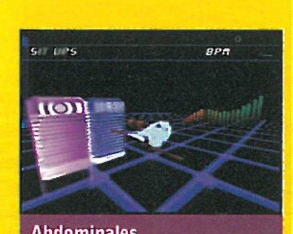
Combina potencia con ritmo. Sin parar de pulsar Fuerza, pulsa Acción antes de cada bajada, una vez por abdominal.

• SALTO DE VALLAS SEGUIDAS A PIES JUNTOS (HEIGHT DEPTH JUMP).

➔ Salto de altura.

Hay que combinar potencia y ritmo. Para ello, tendrás que pulsar Fuerza a toda velocidad y Acción para saltar. Ojo, debes pulsar Acción rítmicamente y, un poco antes de que llegues al suelo, debes pulsarlo para saltar de nuevo y no tragarte la valla.


Fondos en paralela


Abdominales


Tiro al pato

• TIRO AL PATO (DUCK SHOOT).

➔ Tiro olímpico.

Afina la puntería. Mueve el cursor de dirección como si de la mira se tratara y pulsa Fuerza para disparar.

• FONDOS EN SUELO (PRESS UPS).

➔ Triple salto de longitud, Slalom de kayak.

Combina potencia con ritmo. Debes, sin descuidar los botones de Fuerza, mantener apretado Acción desde el principio de la flexión hasta el final, soltando un momento entre una y otra.

• SUBIDA POR BARRA (POLE CLIMB).

➔ Salto de altura, Salto de plataforma.

Combina potencia y paciencia. Accionando Fuerza, pulsa Acción y manténlo pulsado para bajar.

• BALÓN MEDICINAL (MEDICINE BALL TWIST).

➔ 100 metros estilo libre (Natación), Slalom de kayak.

Calibra la coordinación y la rapidez. Pulsa izquierda o derecha en el cursor de dirección según se encienda el aro. Combínalo con el botón de Acción si el aro que se enciende es el de abajo.


Fondos en suelo


Balón medicinal


Interceptación

• FLEXIÓN DE RODILLAS CON PESAS (SQUATS).

➔ Halterofilia

Combina fuerza y ritmo. Dándole con rapidez a Fuerza, pulsa y mantén apretado Acción desde el comienzo de la flexión hasta el final, levantando el dedo para comenzar una nueva flexión.

• ESTIRAMIENTO (STANDING STRETCH).

➔ Salto de plataforma.

Calibra la rapidez de reacción. Mueve muy rápidamente el cursor en la dirección que te indica la flecha.

• INTERCEPTACIÓN (ARC INTERCEPTION)

➔ Tiro olímpico.

Desarrolla la concentración. Mueve el cursor de dirección y intercepta el arco descrito que avanza hacia ti.

• CONTROL DE CULATAZO (RECOIL CONTROL).

Tiro olímpico.

Ayuda a recuperarse de la pérdida de mira por el culatazo. Mueve el cursor de dirección y dispara todas las veces que puedas a la diana central, procurando no alejarte mucho del objetivo por el retroceso del arma.




Piernas / Rodillas

• RODILLAS (LEG PRESS).

➔ Lanzamiento de martillo, Ciclismo olímpico.

Combina potencia con ritmo. Además de Fuerza, debes mantener apretado Acción al flexionar y estirar las piernas soltando al llegar a cada posición.

• PRUEBA DE FUERZA (TEST YOUR STRENGTH).

➔ Halterofilia

Calibra la potencia bruta. Debes darle a los botones de power como un poseso durante el tiempo que te da el juego (hasta que se encienda el marcador azul de tiempo). Si logras que se coloree todo el marcador de potencia antes de que el tiempo se acabe, la bola subirá y habrás pasado la prueba.





Cómo conseguir el oro



100 metros lisos





•En esta categoría gana el que mas rápido le dé a los botones de Fuerza, pero si vas subiendo la velocidad poco a poco, de menos a más, el marcador de energía se llenará del todo y volarás sobre la pista como un águila.



100 metros vallas



•Te recomendamos que le des a los botones con una intensidad creciente.
•Si no quieres tirar todas las vallas, tienes que andarte con tiento y saltar con bastante antelación. Pero tranquilo. Es mucho más fácil de lo que parece, y a poco avispado que seas, pronto le cogerás el tranquillo.
•Así mismo, puedes arañar unas décimas si pulsas Acción un poco antes de llegar a la meta, cuando ya no te queden vallas que saltar. Sí, sabemos que es poco, pero de poco depende una carrera.



Lanzamiento de jabalina

• De nuevo, es importante que la intensidad con que das a los botones sea de menos a más.

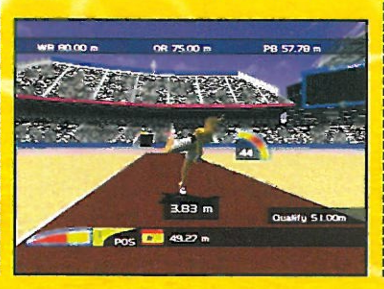


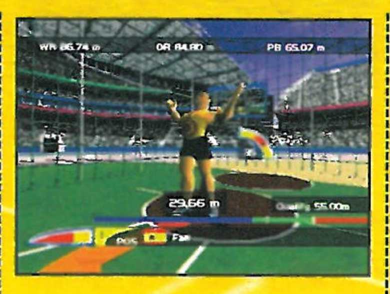
• No pulses Acción en cuanto salga el indicador de ángulo, espera un poco (sin pasarte porque sino será nulo) y así lanzarás la jabalina en el borde mismo permitido y lograrás una marca mucho mejor. ¡Haznos caso!
• No existe una gradación perfecta de ángulo, depende de muchos factores; de la fuerza conseguida, del resultado de los entrenamientos, etc.. Con todo, la gradación que mejores resultados da está entre 40º y 50º.



Lanzamiento de martillo

• Como siempre, machaca los botones de menos a más.
• Primero se marca un par de vueltas sobre la cabeza con el martillo para ir cogiendo fuerza y luego empieza a girar con el cuerpo y el martillo. En ese justo momento debes estar muy atento, ya que has de combinar dos informaciones simultáneas. Por un lado tienes que pulsar Acción para conseguir un buen ángulo cuando la flecha roja que aparece en el suelo haya dado una



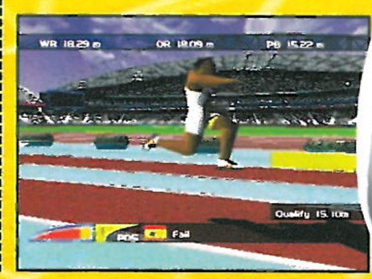


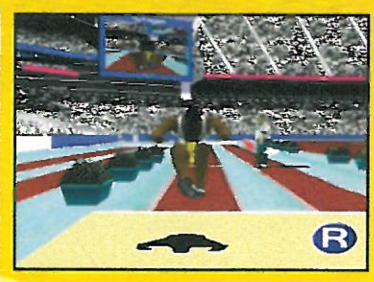
vuelta y cuarto, y luego soltarlo cuando ésta haya llegado al arco de validez.
• Habrás visto que sobre el atleta hay una línea tricolor (azul, verde y roja) . Cuando sale la flecha roja, aparece una marca blanca en la zona azul que avanza hacia la verde. Si consigues simultanear la pulsación de Acción con lo arriba explicado y con el comienzo del color verde, y soltar en el arco de validez de tiro coincidiendo con el final del color verde (sin llegar al color rojo), lograrás un tiro de medalla de oro. En cualquier caso, se consiguen muy buenos resultados atendiendo tan sólo a una de las dos informaciones. Como siempre, tú decides.
• Al igual que en el lanzamiento de jabalina, el arco de grados que mejor resultado te va a dar está entre 35º y 45º-50º. Por supuesto, todo depende de la fuerza que hayas acumulado, del entrenamiento y de tu habilidad.



Triple salto de longitud

• Es complicado, pero hay un punto exacto en el que hay que darle al botón de Acción y mantenerlo pulsado durante un instante para conseguir un buen ángulo de salto.
• Para lograr una buena gradación en los siguientes dos saltos, debes estar

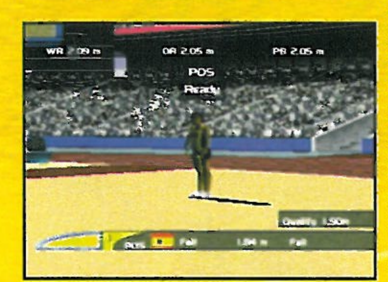


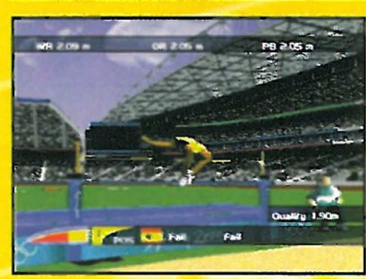


muy atento y pulsar Acción cuando el ángulo haya llegado a un punto interesante. En cuanto toques el suelo con el pie aparecerá el marcador de grados subiendo; páralo con Acción.
• Mas o menos, la gradación que tienes que lograr en este tipo de saltos está en el arco de 25º a 35º-40º, tanto en el primero como en los otros dos.



Salto de altura





• A la hora de coger mucha velocidad en carrera lo ideal es que pulses los botones con intensidad creciente. Así llegarás a la marca elegida mucho más fuerte.

• Antes de empezar el salto te preguntarán si quieres saltar esa marca. Puedes decidir si saltarla o no, lo que te permite ir directamente a la altura que te interesa.

• Cuando la opción sea "Sí" o "Salir" quiere decir que ya has saltado la altura requerida para el nivel en el que estás, por lo que la opción es seguir saltando por placer o dejar los saltos por ahora para pasar al siguiente nivel.

• Cuando llegues a la marca a saltar pon atención, porque deberás pulsar Acción y mantenerlo pulsado durante todo el salto, soltándolo sólo para pasar las piernas, porque si no lo haces, éstas podrían tirar la barra.



Tiro Olímpico

• Lo mejor es que no muevas bruscamente la mira de la escopeta, porque se va de farra a la mínima.



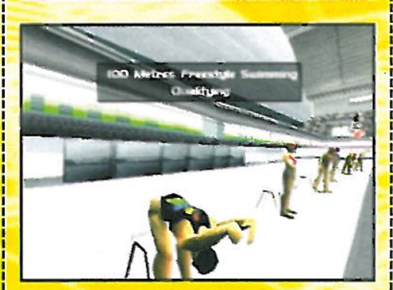


•Mantén quieta la mira justo donde te la coloca el juego. Así, sólo deberás subirla un poco en cuanto salga el plato y disparar. Si eres habilidoso, el acierto está asegurado.

• En los tiros finales, en los momentos en los que se enciende el cuadrado del medio, lo más recomendable es que te lleves el cursor al lado contrario de donde sale para tener un poco más de tiempo el plato a tiro. Hazlo así y te será mas fácil dar en el blanco.

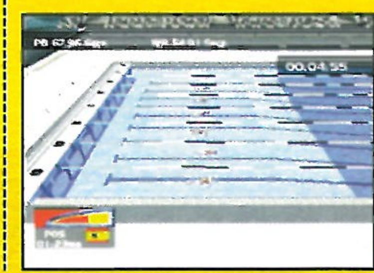
• Ten cuidado con el culatazo, sobre todo cuando sean dos los disparos a efectuar. Un culatazo mal controlado hará que pierdas el siguiente plato.

Natación 100 M. libres



• Como en los 100 metros lisos, todo es cuestión de velocidad, así que ármate de mechero y deslízalo a toda velocidad sobre los botones hasta sacarles brillo.

• Prepara tu brazo para una larga carrera. Si ves que te cansas, puedes llamar a un amigo que te sustituya... Y es que por mucho que lo intentes, no hay manera de aguantar 65 segundos a tope. También puedes pausar para recuperar tus gastadas energías.



Salto de trampolín





Te van a dar opción para que elijas entre seis tipos de salto distintos, cada uno de ellos con pequeñas variedades, que pasamos a describirte.

Armstand forward somersault straight (salto mortal derecho delante brazos arriba). Ésta modalidad tiene diecinueve variedades distintas de salto cada una, con diferente valoración y dificultad. La opción es tuya.

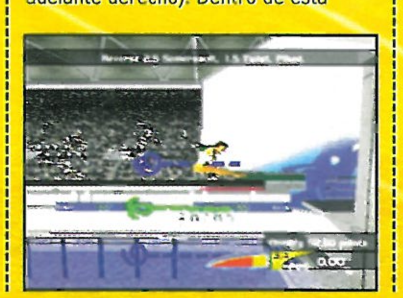
Forward dive, half twist straight (clavado adelante, media vuelta derecho). Ésta modalidad de salto te permite elegir entre doce variaciones.

Inward dive, straight (clavado hacia dentro, derecho). Si eliges éste salto podrás optar a un abanico de diecisiete modalidades diferentes . Ya sabes que cada uno tiene una dificultad y una valoración distinta. Elige algún salto difícil, son los mas divertidos.

Reverse dive, straight (clavado hacia atrás derecho). Podrás decidirte a realizar entre quince modalidades.

Back dive, straight (clavado de espaldas derecho). Dieciséis posibles variaciones de salto a elegir.

Forward dive, straight (clavado adelante derecho). Dentro de esta





modalidad podrás elegir un salto entre diecinueve opciones posibles.

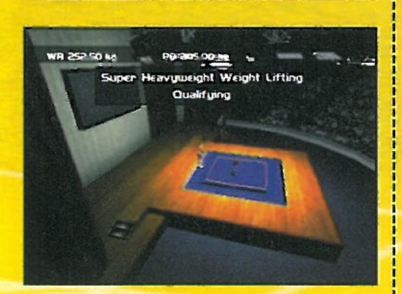
En ésta categoría el significado de los mandos varía. Dependiendo de la configuración que hayas elegido para tu pad, tendrás que darle a unos botones o a otros. De cualquier manera, tranquilo, que esta explicación te será útil para todas las configuraciones: Para coger un buen nivel de energía le tienes que dar al botón que hayas elegido como representación de "set power" en el momento en que tu indicador de energía esté al máximo. Una vez que hayas saltado, te aparecerán unos símbolos de colores en el recorrido de caída. Atención, tienen diferentes significados; el verde te indica que debes pulsar el botón que has elegido en representación de "twist", el azul indica que pulses "roll" y el color rojo te pide que acciones el botón de "position".

Debes pulsar éstos botones en el momento exacto en que pasas por ellos, o de lo contrario, tardarás un poco y no te dará tiempo ha efectuar el siguiente movimiento.

Como te podrás imaginar, las valoraciones mas altas a la hora de elegir un salto están en función de la cantidad de movimientos diferentes que necesites hacer para llevar a cabo con éxito el mismo.

Las diferentes valoraciones también te indican que el salto que vas a realizar, además de ser mas o menos difícil, está diferentemente valorado por el jurado. ¿Esto que quiere decir? Muy fácil, que si eliges un salto con una valoración alta (de 2.9 a 3.5) te arriesgas a que no te salga bien, pero si lo haces correctamente lograrás una puntuación mucho más alta, lo que te ayudará a llegar al podio.

Halterofilia



• Pulsa con una intensidad creciente los botones de "power" y cuando la línea blanca que aparece en tu marcador de energía llegue a la primera marca pulsa "action", y verás como tu levantador eleva sus pesas hasta su cintura y luego, agachando el cuerpo, se la coloca en el pecho y de ahí pasa a estirar el cuerpo con la pesa al pecho. En ese momento la línea blanca llegará a la segunda marca, y deberás pulsar de nuevo "action". Aumenta la intensidad de pulsación del botón "power" durante el tiempo necesario para que los tres círculos que ves a la



derecha de la pantalla se coloreen de blanco, y entonces podrás dejar de pulsar "power" y descansar el músculo.



Sprint de ciclismo





• Ésta prueba no tiene mas secreto que pulsar los botones de "power" como un poseso.

• Los consejos dados en la categoría de natación son perfectamente aplicables a ésta disciplina, así que prepara el mechero...



Slalom de Kayak

• Ésta prueba se desmarca bastante del resto. Para empezar, no es una categoría en la que debas hincharte a pulsar el "power", no. Con pulsar de manera continuada los botones de "forwards" -avanzar- (sea cual fuere la configuración de mando que hayas elegido) para remar hacia delante y backwards -retroceder- para remar hacia atrás, podrás avanzar sin problemas. Vamos, que no tienes que



aporrear los botones como un loco y sin descanso para llegar el primero.

• Te vas a encontrar en medio de un circuito con una corriente muy fuerte, que hará que no puedas maniobrar todo lo bien que te gustaría. Ánimo, siéntate tranquilo y desconecta el móvil. No es tan difícil como parece.

• La prueba en sí no tiene mucho que explicar. Debes atravesar unas marcas determinadas (en el entrenamiento son sólo 20, en las olimpiadas son 23.) en un tiempo mínimo que te dan. Tienes la posibilidad de remar hacia delante, hacia atrás, esquivar obstáculos y, obviamente, girar a izquierda y derecha. No te confíes, no es tan sencillo como parece, pero si muy divertido. Así que queda claro que tus enemigos son : el reloj que corre y la corriente que te arrastra (a saber dónde).

• Pon atención a si el número de la marca que pretendes atravesar está tachado en rojo, ya que si es así no debes atravesarlo, sino sobrepasarlo (sin atravesar el siguiente). El número tachado en rojo te indica que debes atravesar la marca en dirección contraria (da igual si lo atraviesas remando hacia delante o hacia atrás).

• Es importante que sepas que te pueden penalizar, y que hay varios motivos por lo que esto puede pasar:

• Por saltarte alguna marca y no atravesarla (no basta con lo que tu creas, te lo tienen que dar por válido), y sí atravesar la siguiente.

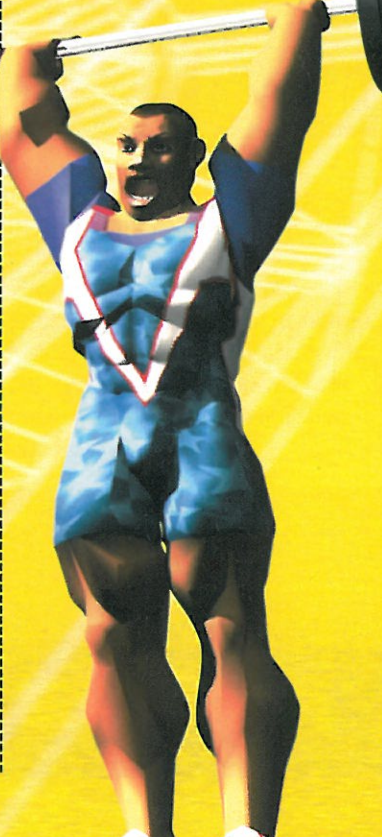




• Por golpear alguno de los dos palos que conforman la marca. Esta es una penalización pequeña, uno o dos segundos, pero a veces la victoria estriba en uno o dos segundos arriba o abajo. Ten ojo con éstas cosas porque pasan inadvertidas.

• Por atravesar una marca en dirección equivocada . Ésta es la penalización mas alta que te puede caer, porque te sumará la friolera de 60 segundos mas o menos. Ten cuidado.

Pues así acaba ésta guía rápida (no tan rápida) del juego oficial de las olimpiadas Sydney 2000 . Esperamos que te divierta tanto como a nosotros este original juego (todo lo original que puede ser un juego de olimpiadas). Ya sabes, con paciencia, entrenamiento, tesón, y horas de juego, conseguirás el oro. ¡Dale al tríceps y al mechero y hazte con todas las medallas olímpicas!



TENCHU 2
BIRTH OF THE STEALTH ASSASSINS

天誅二

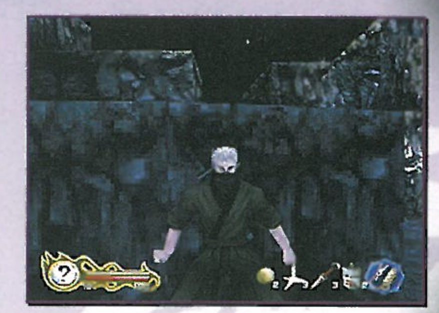
Veloces como el viento, silenciosos como el inmenso bosque, mortales como el fuego... los ninja han cautivado la imaginación de generaciones enteras. En nuestra guía, descubrirás todo lo que necesitas para convertirte en un auténtico guerrero de la noche, y a moverte y a pelear sin que te vean.

PERSONAJES



AYAME
Es el personaje más rápido, tanto en el desplazamiento como asestando golpes. Sin embargo, es más débil que Rikimaru a los espadazos de los rivales. Estas características harán que sea una buena elección para las misiones donde prime el sigilo, aunque a la hora de enfrentarse a los enemigos finales te hará sufrir un poco más.

RIKIMARU
Equipado con una sola katana, Rikimaru es capaz de dar golpes muy fuertes aunque, tal vez, un poco lentos. Su gran fuerza y resistencia hace que los enemigos finales de cada misión no sean tan difíciles de derrotar como con Ayame. Por el contrario, su poca velocidad hará difícil que no te descubran durante las misiones.





TATSUMARU
Para poder luchar con Tatsumaru, primero deberás completar con éxito todas las misiones propuestas para Ayame y Rikimaru. Tatsumaru es el ninja más completo. Posee la rapidez de Ayame, tanto corriendo como en la lucha, y la fortaleza de Rikimaru. A esto hay que añadirle, además, una buena resistencia a los golpes de los enemigos, por lo que no le cuesta mucho derrotarlos.

MOVIMIENTOS

SALTO
Pulsa ✖ e indica la dirección hacia donde quieras que se dirija el salto. Lo emplearás continuamente para acceder a zonas altas y esquivar obstáculos.

SALTO LATERAL
Pulsando dos veces la dirección hacia donde quieres desplazarte, realizarás un salto rápido pero corto. Esencial a la hora de enfrentarte a ninjas.

GRAN SALTO
Para un salto más largo que el normal, pulsa ● + ✖ + la dirección hacia donde quieras desplazarte. Es más rápido y útil que el salto normal.



ATAQUES
Con el botón ■ podrás asestar tajos. Púlsalo varias veces y obtendrás como resultado un combo de ataque. Si lo haces indicando una dirección concreta, todos tus golpes se dirigirán hacia el sitio que indiques.



VOLTERETAS
Agachado con R1 pulsa ● + la dirección en la que quieras realizarla. Como tendrás que agacharte muy frecuentemente para que no te descubran, estas volteretas te serán muy útiles para moverte.



ARRASTRAR MUERTOS
Para evitar que descubran tu presencia al ver un cuerpo muerto, será mejor que los muevas. De espaldas al muerto y cerca de la cabeza, con las armas guardadas (●, ●), agáchate y pulsa ● para arrastrar los cadáveres.



NADAR
Si quieres nadar por la superficie, pulsa sólo la dirección. Eso sí, ten mucho cuidado porque estarás al descubierto. Por el contrario, si tu intención es bucear, pulsa ✖ para sumergirte y desplázate con ese mismo botón.



UTILIZAR CAÑA
Mientras buceas, la barra de oxígeno se va agotando, pero si sales a la superficie, es posible que un enemigo te vea. Para poder respirar sin salir del agua, pulsa R1 cerca de la superficie y usarás una caña para tomar aire.



BUCEAR RÁPIDO
Bajo el agua, "aporrea" rápidamente ✖ para aumentar la velocidad de buceo.

SALIR RÁPIDAMENTE DEL AGUA
Mientras bucees rápidamente, dirígete hacia la superficie. Tu ninja saldrá del agua haciendo una voltereta.

EMPLEO DEL GARFIO
Con el garfio seleccionado, pulsa ▲ y apunta con la estrella al lugar donde quieres que se enganche. Si el lugar está a tu alcance, la estrella se pondrás rojo claro, si no, seguirá manteniendo su color rojo oscuro. Tendrás que controlarlo a la perfección, ya que muy frecuentemente tendrás que usarlo para huir cuando te descubran.

GIRO- VOLTERETA 180°
Agáchate (R1) y pulsa ✖ para realizar una voltereta y girar 180°. Este movimiento es esencial para la lucha contra los enemigos finales.



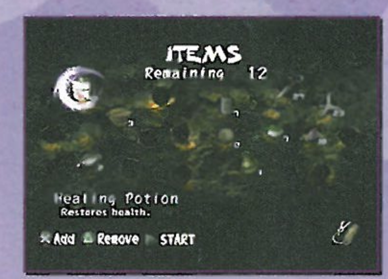
MOVERSE ENGANCHADO A LA PARED
Una vez estés enganchado a una pared con las manos, pulsa la dirección hacia la cual quieres ir, y te desplazarás lentamente hacia allí. Es un movimiento muy útil para sorprender a los rivales.



VISTA EN PRIMERA PERSONA
Con L1 pulsado, podrás ver en primera persona lo que te rodea. Será fundamental para saber donde se encuentran los enemigos y hacia donde están mirando en ese momento.



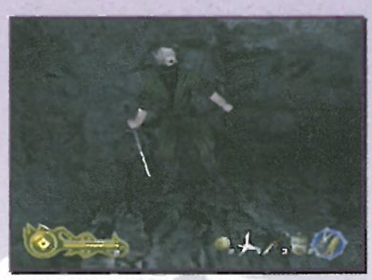
UTILIZACIÓN DE ÍTEMS
Con los botones R2 y L2 podrás seleccionar los ítems que obtengas. Para utilizarlos, pulsa ▲. Familiarízate con ellos, porque muchas veces tu vida dependerá de saber cuándo y cómo debes usar cada uno.



GUARDAR ARMAS
Pulsando un par de veces ● podrás guardar las armas. La velocidad corriendo sin arma es mucho mayor que con ella. Además, necesitarás guardarlas para arrastrar muertos. Tatsumaru no tiene este movimiento.



ARRIMARSE A LA PARED
Cerca de una pared, pulsa el botón R1 y derecha o izquierda para arrimarte a dicha pared. Este movimiento te proporcionará una mejor visión, amén de permitirte descubrir lo que hay detrás de la pared.



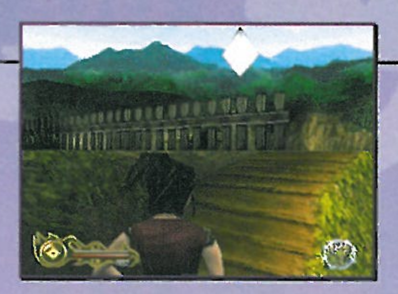
GIRO 180° DENTRO DEL AGUA
Mientras buceas, pulsa ✖ y R1 para realizar una voltereta. Especialmente útil cuando te ataca un tiburón.

MAPA
Pulsa select para mirarlo y saber donde te encuentras en todo momento.

MISIONES DE AYAME

CURSO DE ENTRENAMIENTO

Antes de comenzar, deberás practicar sus movimientos. Dirígete a todas las zonas donde encuentres carteles. Allí verás rombos blancos; ponte sobre ellos y ve haciendo los movimientos que te indiquen. Después de aprender a nadar, luchar, dominar a la perfección el gancho y conocer todas las "poses" de un ninja, dirígete a la casa de tu maestro para acceder a una misión de entrenamiento. Ten cuidado y no te confundas de casa (es la que se encuentra en lo más alto de la villa). Para acceder a ella, súbete en el tejado del edificio contiguo y usa el garfio. Una vez dentro, tu maestro te asignará una misión para saber si estás listo. En ésta, deberás acabar con los ninjas que aparezcan y seguir el camino marcado por carteles hasta llegar a la salida de la cueva. En el trayecto te encontrarás varias trampas (al principio de la misión y en un pasillo con suelo de madera). Se trata de baldosas que cederán bajo tu peso, seguidas por agujeros en las paredes que lanzarán flechas.





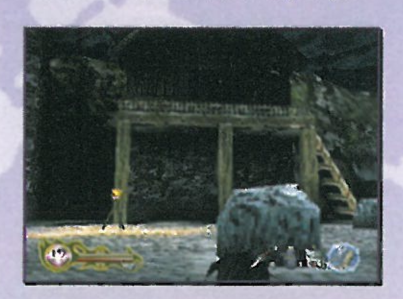
ACTO I: EL LOTO ROJO



Con un par de botes de energía tendrás más que suficiente para afrontar la misión. Ésta consiste en atravesar el poblado en ruinas para enfrentarte al jefe de los bandidos.
Según avances descubrirás que algunos ninjas están dormidos. Acaba con ellos antes de que se despierten. Ten cuidado, ya que a lo largo del poblado hallarás unos ciudadanos a los que no debes atacar ni dejar que te vean para no dar la alarma.

LOS BANDIDOS DE LAS MONTAÑAS

Dentro de la aldea, hay dos torretas que pueden estar ocupadas por vigías. Como defensa, verás que los bandidos han colocado algunas trampas. Éstas consisten en unas placas alineadas a ras de suelo que hacen ruido cuando las tocas, alertando así a los enemigos de tu presencia.
Aprovecha la oscuridad. Con ella el campo de visión de los bandidos disminuirá sustancialmente.
Al final del campamento te esperará el jefe armado con un palo con forma de aguijón. Intenta atacarle por detrás para evitar que se proteja. Su energía es de 125, lo que unido a su gran resistencia hará la batalla muy larga.



LADY KEI EN PELIGRO

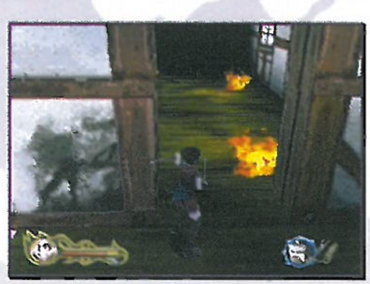
Equípate con un par de botes de energía y con unos cuantos paquetes de arroz coloreado para marcar el terreno. Tu misión consistirá en acabar con todos los ninjas que hay en el castillo (un total de 14) e intentar salvar a la emperatriz Kei.
Ten cuidado porque sólo deberás matar a los ninja vestidos de verde. Los de indumentaria azul son sirvientes de la princesa que te podrán ser de ayuda. Procura evitar a las dos geishas para que no te descubran.
No te acerques demasiado a las llamas que hay en algunos pasillos del castillo. Si te aproximas mucho te quemarás y perderás bastante energía.
A excepción de tres, todos los demás ninjas se encontrarán en los pasillos del castillo. Cuando acabes con todos ellos, dirígete a la sala que hay en el sudoeste del castillo para romper unos tablones de madera que ocultan el camino que te llevará a la emperatriz. Cuando llegues verás que ha sido brutalmente asesinada.
Por si fuera poco, deberás enfrentarte a un ninja enorme provisto de dos mazas gigantescas muy poderosas. Aunque veas que su energía es de 250, no te preocupes. Cuando le quede 150 aproximadamente huirá. Intenta evitar, eso sí, que te suelte un combo completo o verás como tu barra de energía descenderá más de la mitad.











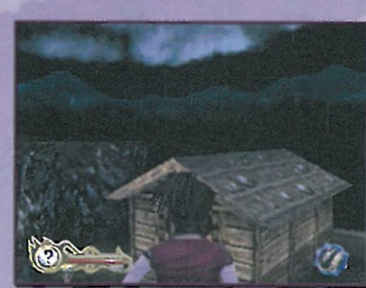
AL RESCATE DE LA PRICESA

En esta misión no te hará falta usar ningún ítem de tu inventario.
Deberás rescatar a la princesa sin que te descubra ningún ninja. Para ello, no puedes permitir que te vean ni puedes matar a nadie ya que, antes de morir, usarán unos silbatos que llevan para alertar al resto de sus compañeros.
A tu favor tienes que la misión se desarrolla por completo de noche, por lo que aunque estén cerca de ti no te verán fácilmente. Ten cuidado donde pisas, porque el campamento está repleto de trampas acústicas que alertarán de tu presencia.

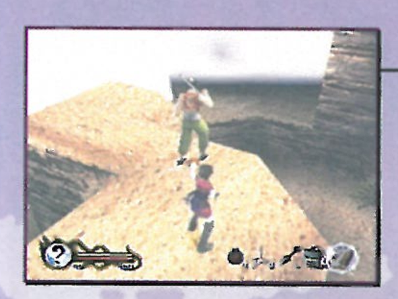


Si avanzas hacia el Sur por el lado Este del campamento, la misión resultará mucho más fácil.
La princesa se encuentra encerrada en una caseta de madera en el sudeste de campamento. Cuando estés cerca de ella, oirás como llora.





ACTO II: LAS MARISMAS



Con un bote de energía que cojas será más que suficiente.
La misión es muy fácil, sólo tendrás que bordear el acantilado de la isla por la orilla de la playa, para llegar hasta el escondite de los bandidos.



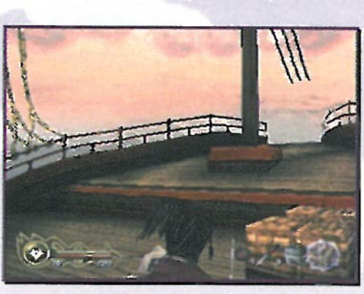
Si quieres que la misión sea aún más sencilla, lo único que tienes que hacer es ir buceando hasta llegar al final. Si prefieres afrontar la misión como un autentico ninja, y no como un gallina, hemos de avisarte que debes tener

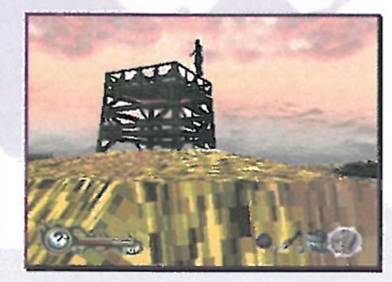
ISLA KUBON

especial cuidado con unos nuevos bandidos que portan rifles. Si te ven no dejarán de acribillarte hasta lograr acabar contigo. A diferencia de los arqueros, éstos poseen una puntería infalible y además son mucho más dañinos. Si te sorprenden intenta despistarlos subiendo o bajando por el acantilado. Si aún así no lo consigues, lánzate al agua para asegurarte de que los pierdes de vista.
La misión acabará cuando veas el barco de los bandidos.

LAS ISLAS FORT

Para afrontar la misión más larga de todo el juego, ármate con dos bombas, un par de botes de energía y, sobre todo, con mucha paciencia
Tu misión consistirá en seguir la ruta de madera construida por los bandidos, para así adentrarte en la isla y salvar a la gente que tienen prisionera.
Nada más empezar verás un barco. Si quieres conseguir algún ítem para añadirlo a tu inventario, métete en él. Tras avanzar un poco, verás un túnel que atraviesa la montaña. Cuando salgas de él te encontrarás ante una bifurcación: un camino a la derecha con tablones de madera, y otro a la izquierda, que bordea el valle. El de la derecha es el que está menos vigilado, pero en él encontrarás un puente en muy malas condiciones que se derrumbará a cada paso. Tu eliges.
Tras sortear el valle ya sólo tendrás que subir hasta lo alto de la montaña y cruzar la entrada de la muralla que verás al llegar.
Allí te esperará el jefe de los bandidos. Aunque parezca un viejo sin fuerzas, en realidad posee una espada con la que puede hacerte mucha pupa. Además, es bastante rápido y lanzará bombas si te alejas demasiado. Afortunadamente para ti, su resistencia es pequeña.





ITEMS

Todos estos ítems que a continuación te exponemos podrás conseguirlos en cajas desperdigadas por las misiones o de los cuerpos sin vida de los ninjas. Para conseguir los 8 últimos objetos deberás obtener el nivel de Grand Master al finalizar una misión.



HEALTH POTION

En la mayoría de tus incursiones deberás llevar botes de energía. Es posible que en el transcurso de las misiones no los utilices si eres un buen ninja, pero para los jefes finales serán casi indispensables.



GRENADE

Muy útiles para los enemigos "gordos". No desperdicies ni una sola bomba en un ninja normal, porque además de alertar a los demás, no llegarás a matarlo del todo. Si lanzas una bomba y no alcanza ningún cuerpo, se apagará y podrás recogerla.

SMOKE BOMBS

Bombas de humo que hacen que los rivales se queden sin respirar durante unos segundos, que debes aprovechar para atacarles. Muy útiles si necesitas tiempo para recuperar tu energía.





LA ALDEA DE GUARANTINE





Equípate con dos bombas de humo, un par de botes de energía y un antídoto. Tu misión consistirá en adentrarte en el poblado para espiar al enemigo. En tu deambular encontrarás inocentes que se asustarán al verte y alertarán de tu presencia a los numerosos enemigos. No los mates ni dejes que te vean. Para que la misión no resulte muy dura, ve por los tejados evitando a los ninjas. Al igual que tú, podrán subirse a las casas, lo que hace difícil despistarlos. Entre todos los enemigos del poblado debes tener especial cuidado con las ninjas vestidas de azul. Además de ser tan rápidas como tú, lanzan dardos venenosos.
La misión acabará cuando llegues a la casa que se encuentra en el sudeste, tras subir una escalera de piedra. Allí te enfrentarás con tres enemigos muy débiles, aunque como te atacarán a la vez, la batalla se complicará. Sólo poseen 50 puntos de energía y son bastante fáciles de desorientar. Ve de uno en uno, y lanza una bomba de humo si te encuentras acorralado.









COLINA DEL CEREZO

Al no haber enemigo final, con un bote de vida te basta. Coge dos caltrops, te servirán para esconderte con más facilidad. Tampoco te vendrá mal llevar un poco de arroz coloreado para saber por donde has pasado.
Tu misión es la de acabar con todos los ninjas del bosque. Ármate de paciencia, porque son bastantes.
Evita "pasear" por el río que cruza el bosque, porque tus chapoteos puede llamar la atención de tus enemigos.

EN PERSECUCIÓN DE TATSUMARU





Coge bastantes botes de energía (4 mínimo) y todas las bombas que tengas. Tu objetivo es llegar hasta el fondo del bosque de bambú para intentar acabar con el traidor de Tatsumaru.
En un camino repleto de ninjas deberás tener cuidado con las numerosas trampas acústicas y las múltiples minas que hay escondidas.
Aprovecha el sueño de tus rivales para acabar con ellos fácilmente. ¡Ojo! No confundas a los muertos con los que están durmiendo.
Al final del bosque, en lugar de encontrar a Tatsumaru, te toparás con un enorme tigre blanco y su dueño. Ayame se llevará la peor parte y le tocará enfrentarse al peligroso felino. Con 200 puntos de energía, dientes y garras que asustan, y una resistencia a prueba de bombas, éste es uno de los enemigos más difíciles de batir. Lánzale todas las bombas que tengas, y nunca le des la espalda o estarás perdido.





LAS CUEVAS KASEN

No cojas ítems, ya que no te espera ningún "jefe", y hay que reservarlos para la complicada misión final.
Tu objetivo será llegar hasta el fondo de la cueva para descubrir los planes de tu siniestro enemigo.
Nada más empezar, verás una catarata. Adéntrate en ella para conseguir algún ítem y luego continúa por el camino que hay un poco antes. Te encontrarás con muchos ninjas y con numerosísimas trampas. Ten especial cuidado en el único pasillo de arena que hay en la cueva, porque está plagado de minas. Si pisas una, provocarás una reacción en cadena que acabará contigo. Además de estos explosivos, también darás con trampas acústicas y paredes ensarta-incautos.
Si tienes precaución con las trampas, no te será muy difícil acabar la misión.





ACTO III: SOLEDAD

EL FUEGO DEL DEMONIO



Equípate con todos los botes de energía que poseas, y con todos los explosivos y bombas de humo que puedas para afrontar la última misión.
En una primera parte de la misión deberás descender varios niveles dentro del barco hasta llegar al corazón de éste. Esto no resultará demasiado difícil, ya que no hay muchos ninjas y apenas encontrarás trampas. Cuando llegues al nivel 4º, verás que no puedes seguir bajando. Examina una de las paredes y descubrirás un hueco que da a un nivel superior. Al final de éste verás una sala enorme con unas figuras gigantescas. Allí te enfrentarás por última vez con aquel ninja gordo con dos mazas de la tercera misión. Esta vez deberás quitarle los 250 puntos de energía. Lánzale unas bombas, pero asegúrate de reservar algunas para Tatsumaru. Intenta despistarlo con las columnas y atácale por detrás.
Una vez acabes con él, saldrás del barco y llegarás al puerto. A diferencia de la primera parte, el muelle estará atestado de ninjas. Aquí deberás llegar hasta la proa del barco situado en el Este del puerto para enfrentarte al traidor de Tatsumaru. Como sólo tiene 100 de energía, la pelea no será muy larga. No dejes de atacarle y no tendrás muchos problemas para derrotarle.Con todo, ten cuidado porque es un adversario muy rápido.

MISIONES DE RIKIMARU

CURSO DE ENTRENAMIENTO

Esta misión es idéntica a la realizada por Ayame.

ACTO I: EL LOTO ROJO

LA BANDA DE LADRONES



Con un bote de energía que cojas, tendrás más que suficiente para un nivel muy fácil.
Al igual que con Ayame, deberás atravesar el poblado en ruinas que ha sido ocupado por los bandidos. La única diferencia que encontrarás es que Rikimaru realizará la misión de día, por lo que tu campo de visión y el de tu enemigos será mayor. En esta ocasión el enemigo final te esperará en la casa de madera situada en el noroeste del poblado, tras subir las escaleras de piedra. Se trata de un enano muy débil, armado con un palo que, además de golpearte con él, lanzará humo para aturdirte. Ten cuidado porque, si te alejas demasiado, te lanzará cuchillos y bombas. No dejes de golpearle y no tendrás ningún problema para vencerle.



TRAICIÓN EN EL CASTILLO GHODA

Con un par de botes de energía tendrás más que suficiente para afrontar la misión sin demasiados problemas. Deberás llegar al 4º piso del castillo en llamas para salvar a tu jefe de una muerte segura.
Al hacerlo, ten cuidado con las llamas porque, además de quemarte y mermar muchísimo tu energía, llamarás la atención al enemigo con tus alaridos. A todo esto, mira siempre bien donde pisas, porque hay unas baldosas de color verdoso que caerán con tu peso. Cuando llegues a lo más alto del castillo, tendrás que luchar contra el ninja que casi mata a tu jefe. De los 150 de energía que posee, deberás quitarle 100 para que salga huyendo. De características muy semejantes a las tuyas, este rival propina unos espadazos muy potentes. No te alejes de él demasiado si no quieres que te dispare con la pistola.



MINE

El daño provocado es algo mayor que el de la bomba, aunque su mayor onda expansiva la hace peligrosa si explota cerca de ti. Para emplearla correctamente, intenta despistar a tu rival para que te dé tiempo a ponerla y apartarte de su lado.



SHURIKEN

De muy poca utilidad. Aunque sea un arma arrojadiza de largo alcance, quitará muy poca energía. Si la usas contra un jefe final el daño será prácticamente insignificante. Sabiendo esto, ni se te ocurra utilizarla contra un ninja normal. Además, ocupa un valioso espacio en tu limitado inventario.



CALTROPS

Las célebres púas de los ninja. Sirven, más que nada, para ganar un poco de tiempo en las batallas. Una vez en el suelo estos clavos se clavarán en los pies de los incautos rivales. Les quitarán muy poca vida, pero los mantendrán ocupados durante un tiempo precioso. Eso sí, ten cuidado no los vayas a pisar tú. Otra manera alternativa de usarlos es para tender emboscadas a los rivales (los sueltas y llamas la atención de cualquier enemigo cercano).



CAMPO DE GUERRA DE LORD SWAR

Con un par de botes de energía y un par de caltrops por si tienes mala suerte y te descubren, tendrás suficiente. Deberás llegar hasta la tienda que hay en el noreste del campamento.
Ten cuidado con el nutrido grupo de ninjas y con las trampas acústicas que hay desperdigadas por todo el campamento. Aprovecha las cajas y las maderas que encuentres para ocultarte. Además, podrás subirte a las ramas de los árboles para tener una mejor perspectiva de todo el escenario.
Justo antes de entrar en la tienda de los dos candelabros del noreste, aparecerá un ninja muy peligroso. Aunque solamente posea 150 de energía será un adversario muy duro de roer, pero que también huirá en cuanto le hayas arrebatado más de la mitad de su resistencia. Al igual que varios de los anteriores enemigos, tiene un arma de largo alcance que usará si te separas mucho de él.





ACTO II: LAS MARISMAS

LA MONTAÑA DEL DEMONIO

Un par de bombas y de botes de energía para enfrentarte sin muchos problemas al enemigo final.
Deberás escalar la montaña para rescatar a los aldeanos que están presos. Para esta misión deberás dominar a la perfección el uso del garfio, o de lo contrario se prolongará más de lo normal.
Cuando empieces tu ascenso ve por el camino del Este para que todo resulte más fácil. Aunque no encontrarás ninguna trampa, es posible que te topes con algún lobo, o incluso con un oso. Cuando veas unas columnas de piedra, sube por ellas hasta llegar a una estructura de madera. Ahí es donde se encuentran los villanos atrapados, custodiados además por el jefe de los bandidos. Prepárate, porque será uno de los enemigos más difíciles de todo el juego. Armado con dos potentes guadañas y alguna bomba para las largas distancias, deberás dejar a 0 sus 180 puntos de energía. Además, ten cuidado porque puede lanzarte alguna bomba. Intenta buscar su espalda continuamente para despistarlo y propinarle algún tajo.











EL PUERTO SECRETO

Equípate con dos bombas de humo y con dos o tres botes de vida.
Tu misión consistirá en salvar a los prisioneros retenidos dentro del barco que hay anclado en la orilla.
Ten mucho cuidado, porque el enemigo ha sembrado la playa con minas. En el supuesto de que seas descubierto, intenta que el enemigo las pise cuando vaya tras de ti.
Si lo prefieres, puedes ir a nado hasta el barco, evitando así todo tipo de complicaciones.Eso sí, si escoges esta opción debes tener especial cuidado con el tiburón que ronda la nave.
Dentro del barco te enfrentarás a un ninja que, a diferencia de los demás, no porta ningún arma. Con sus puñetazos, patadas y su alta velocidad de movimientos tendrá más que suficiente para complicarte la existencia. Además, aunque sólo posee 100 puntos de energía, sabrá cubrirse muy bien de tus golpes. Mantente atento a sus combos y espera el momento adecuado para usar tu espada y acabar con él.

EL TEMPLO DE LOS SUEÑOS

Con un bote de energía y un antídoto tendrás suficiente para afrontar una misión muy fácil, y de paso ahorrarás para los niveles finales.
Tu objetivo en esta ocasión será atravesar el templo para enfrentarte a uno de los jefes ninja.
Aunque no haya ninguna trampa y la zona no esté muy vigilada, puedes optar por tres caminos diferentes. Las dos opciones más fáciles son ir por los tejados del templo o avanzar por el lago. Si te gustan los desafíos, puedes probar suerte yendo por los pasillos del templo. Si te descubren, tírate al agua para despistarlos.
Para enfrentarte al enemigo final, cruza el lago que divide el templo. Al otro lado te espera una ninja de aspecto apacible. No es demasiado rápida, ni posee mucha resistencia, pero arroja unas bombas y unos dardos envenenados de espanto. Éstos son capaces de quitarte media barra de vida y paralizarte por unos segundos dejándote a su merced. Cuidado.





LA ALDEA NINJA BAJO ATAQUE

Coge un bote de vida y un par de caltrops por si te descubren y tienes que huir rápidamente.
No habrás tenido problemas en reconocer la zona, ya que se trata del mismo escenario que el de la primera misión. Deberás acabar con todos los ninjas, excepto con los pocos que hay vestidos de verde.
Mantente alerta en todo momento, ya que podrás encontrarte con algunos enemigos en los tejados. En la tierra, mira donde pisas para no accionar ninguna trampa acústica.
Cuando despejes la zona ve a la casa de tu maestro, donde te enfrentarás al traidor de Tatsumaru en una batalla muy corta. Posee unas características muy semejantes a las tuyas por lo que la lucha estará muy igualada. Cuando le dejes con 50 de energía, huirá.









EN PERSECUCIÓN DE TATSUMARU



Un par de botes de energía y de bombas de humo será todo lo que necesites para afrontar esta misión, que es idéntica a la 9ª de Ayame, y que sólo difiere en el enemigo final.
Donde nuestra hermosa compañera se llevó la peor parte, teniendo que enfrentarse con el tigre blanco, nuestro amigo Rikimaru deberá luchar contra el dueño de éste. Por suerte, no es ni la mitad de feroz que su mascota. Muy rápido pero poco resistente (100 de energía), no te complicará la vida si le atacas rápidamente, sin darle tiempo a que te haga ninguno de sus potentes combos, que quitan mucha energía.

LAS CUEVAS KASEN

Para realizar este nivel, haz lo mismo que con Ayame. Así, adéntrate en la catarata para conseguir los ítems, y luego sigue por el camino que hay un poco antes. Te encontrarás con muchos ninjas e infinidad de trampas. Ojito con las minas del pasillo de arena, con las trampas acústicas y con las paredes ensarta-incautos.





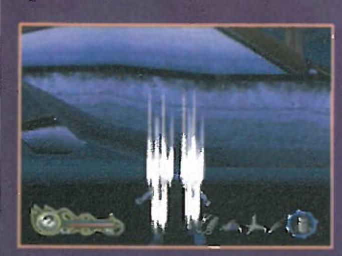
NINJA CAMOUFLAGE
Te volverás invisible durante unos instantes. Lo único que verán tus enemigos mientras permanezcas en así, será la hoja de tu espada.

POISON ANTIDOTE
Algunos ninjas y ciertos enemigos finales te lanzarán shurikens envenenados, que te irán quitando vida poco a poco. Por si fuera poco, quedarás inmovilizado durante unos segundos, quedando a merced de tus rivales. Usa este antídoto para curarte.



EXPLODING ARROW
Flechas explosivas que harán que tus enemigos ardan. Útiles cuando se usan contra los jefes finales.

AIR BOTTLE
De muy poca utilidad. Sirve para recuperar oxígeno cuando estés buceando, aunque esto podrás hacerlo también de otras maneras "gratuitas".



BLOW GUN
Podrás disparar un dardo a cualquier incauto que esté en tu radio de visión. Un instrumento letal y silencioso.

COLORED RICE
Si no te aclaras con el mapa, el arroz coloreado te servirá para marcar las zonas por donde ya has pasado antes.



ACTO III: SOLEDAD

LA BATALLA MARÍTIMA

Última misión. Equípate con muchos botes de energía (mínimo 6) y con todos los explosivos y bombas de humo que te queden.
En una primera parte deberás llegar, de bote en bote, hasta el barco grande que se encuentra al noroeste. Ten cuidado, porque en algunos botes hay ninjas vestidos de azul a los que no debes matar. Si la misión se te atraganta, sumérgete en el mar y ve buceando hasta que veas el casco del barco. Allí te espera el ninja ciego al que te enfrentaste en la misión 4ª. Posee una forma de atacar muy semejante a la tuya, aunque tiene el doble de puntos de vida que tú. Intenta despistarle con los mástiles del barco para atacarle por detrás. No desperdicies todos los ítems, porque aún te queda el último enemigo.
La segunda parte de la misión se desarrollará en el puerto. Con toda la zona atestada de ninjas, deberás llegar a la popa de barco, en el Este. Allí descubrirás que Ayame ha matado a Tatsumaru, pero a ti todavía te tocará pelear con la mujer ninja. Hasta que le quites la mitad de su energía, la cosa será bastante fácil. Te atacará con dos katanas pequeñas y sus movimientos no serán muy rápidos. Más tarde dejará sus espaditas, y sacará un mandoble de impresión. Desde ese momento, acertar será una labor harto difícil. ¡Suerte!





MISIONES DE TATSUMARU

ACTO I: EL LOTO ROJO



UNA SOMBRA

Con un bote de energía, y un par de caltrops tendrás bastante.
Tu misión consiste en llegar hasta lo más alto del castillo para averiguar que ha pasado. Cuando te adentres la fortaleza, súbete al primer tejado que veas, pero estate preparado para los ninjas que te esperan en él. Avanza en dirección noreste hasta que veas una torre. Utiliza el garfio para llegar hasta lo más alto de la edificación.
Allí te espera un enemigo bastante fácil. Aunque tenga 150 puntos de energía, no se cubrirá mucho de tus golpes y será fácil de despistar. Una vez más, procura no separarte mucho de él si no quieres recibir unos proyectiles que quitan bastante vida.

LA CABEZA DE LORD THODA

Equípate con un par de botes de energía y de bombas de humo.
Al igual que en la 4ª misión de Rikimaru, tendrás que ir a la tienda del campamento que se encuentra en el noreste. Allí te enfrentarás al enemigo final, que en esta ocasión viene acompañado por un arquero y un ninja con una lanza. Te aconsejamos que primero mates a los guardaespaldas, para centrarte luego en el jefe de éstos. Este último posee 150 de energía y una katana dañina a más no poder.
Tras esto, tendrás que enfrentarte en una batalla muy fácil y corta a Kagame, la ninja que te apareció en la primera misión. La chica apenas tendrá oportunidad para atacarte.



ACTO II: LAS MARISMAS





ESCASEZ DE TRABAJO

No te hará falta ningún ítem.
Una misión complicada que consiste en dejar inconscientes a seis ninjas del poblado. Para ello no debes dejar que te vean o den la alarma, lo que haría que aparecieran de la nada un nutrido grupo de enemigos. Además, ten especial cuidado con las mujeres que pululan por las calles ya que, aunque no te atacarán, empezarán a dar unos berridos que no son nada buenos para tu salud. Por si todo esto fuera poco, los gatos que rondan por los tejados no dejarán de maullar si te ven, con el mismo nocivo efecto para ti.



PROTEGIENDO EL PUERTO SECRETO

Un par de bombas y de botes de energía serán suficiente si eres capaz de asesinar como un maestro ninja. Una misión complicada, en la que deberás acabar con los 16 ninjas que hay en la playa. Te aseguramos que son mucho más peligrosos que cualquiera de los ninjas con los que te has topado hasta el momento, así que evita los enfrentamientos cara a cara. Además, deberás tener cuidado con las minas que hay sembradas en la arena. Cuando acabes con todos, lucharás con el jefe de los ninjas. No te confíes, porque aunque sea muy viejo, lento y sólo posea 100 de energía, si te alcanza con uno de sus combos, conocerás el verdadero significado de la palabra daño. Intenta despistarle y busca su espalda para atacarle por detrás, y poder así eliminarle sin problemas.





SIN PERDÓN

No requerirás ningún ítem si eres un buen ninja y evitas los enfrentamientos cara a cara. Aunque puedes coger algún bote de energía por si las moscas.
Como en la misión anterior, tendrás que eliminar a 16 ninjas, pero esta vez, en vez de la playa se encuentran desperdigados por un poblado. Si eres hábil y usas los tejados de las casas, tu misión será mucho más fácil y rápida de completar.

ASALTO A LA ALDEA NINJA DE AZUMA

Equípate con unos cuantos botes de energía (mínimo 3) y con bombas para afrontar una misión complicada.
Deberás llegar a la casa de tu antiguo maestro, la que se encuentra en el Norte. El poblado estará atestado de unos ninjas viejos aunque muy ágiles y peligrosos. No te dejes engañar por las apariencias.
Dentro de la casa, no te quedará más remedio que luchar contra tu antiguo maestro. La única buena noticia que podemos darte es que sólo posee 100 de energía. Por lo demás, debes saber que es extremadamente rápido, sus golpes quitan una gran cantidad de energía y que, además, se cubrirá con éxito de casi todos tus ataques. Por si esto fuera poco, tu antiguo maestro aún guarda en su inventario algún explosivo y unas bombas de humo para ti. Suerte y, sobretodo, no te despistes o lo lamentarás profundamente.





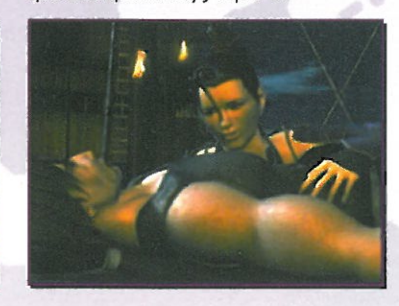
ACTO III: SOLEDAD

EL ÚLTIMO AMANECER

Equípate con todos los botes de energía que te queden y completa tu inventario con explosivos y bombas de humo.
Lo primero es eliminar a los 20 ninjas que están desperdigados por el puerto. Ten cuidado con no caerte fuera de los barcos, porque supone una muerte segura. Con la zona completamente despejada, te enfrentarás al jefe de tus víctimas. Va armado con dos espadas y tiene una resistencia considerable (200 puntos de energía) lo que hará de él una rival difícil de roer. Aplica todo lo que has aprendido, y a por él.









VANINSHING TREE
Aparecerás detrás de tus enemigos para eliminarles, aunque necesitas mucho tiempo para activarlo.

POISON RICE
Arroz envenenado para lanzar a los lobos que aparecen en algunas misiones. No obstante, como son muy débiles, no es necesario.



DRAGON BREATH
Explosión que rodea a tu personaje, incinerando a todos los incautos que haya en las proximidades.

BLINDING DUST
De efecto idéntico a la bomba de humo. Este ítem produce la ceguera temporal de tus rivales.

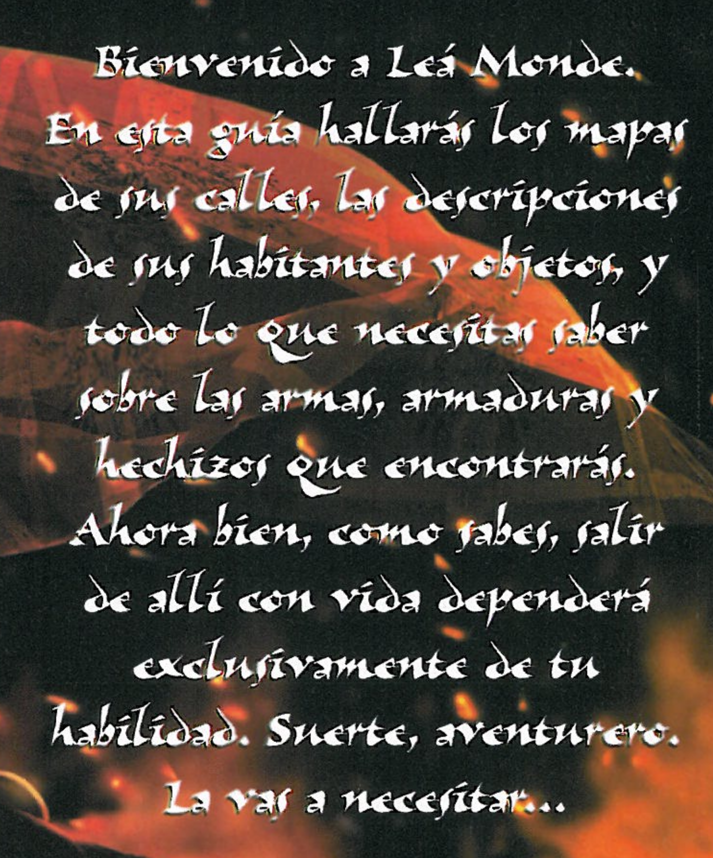


NINJA REBIRTH
Ítem que hará resurgir de las cenizas a tu personaje cuando muera. Eso sí, lo hará al inicio del nivel, a no ser que te ahogues, en cuyo caso lo harás en la orilla.

NINJA ARMOR
Hace que la cantidad de daño se reduzca a la mitad por cada impacto que recibas.

SLEEPING GAS
Objeto arrojadizo que sirve para dormir a los ninjas rivales. Útil especialmente con los enemigos de poca entidad.





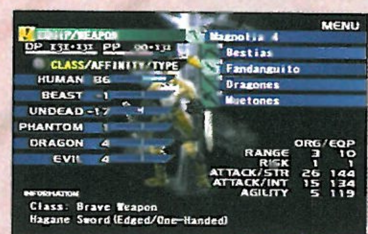
VAGRANT STORY™

Introducción

Vagrant Story es uno de los títulos más complicados y retorcidos de cuantos han pasado por PlayStation. Sus principales dificultades residen en el idioma y en su complicado sistema de juego, elementos decisivos para comprender la historia y dominar a la perfección sus enormes posibilidades. Por eso, para la elaboración de esta guía hemos optado por dejar a un lado todos los aspectos relacionados con el argumento y nos hemos centrado única y exclusivamente en el juego en sí, en lo que verás en cada sala y en lo que te espera detrás cada puerta. Así las cosas, estas páginas pretenden alejarse de las guías habituales para convertirse en un cuaderno de campo, en el que encontrarás cumplida información de todas las salas que componen el juego, sin indicarte exhaustivamente los pasos que debes seguir para llegar a una determinada habitación. Obviamente, la información estará ajustada en la medida de lo posible, ya que los enemigos de cada sala pueden variar cada vez que pases por ella. De este modo, combinando la información visual de los mapas con el texto podrás hacerte una idea del camino que debes seguir, así como el equipo que debes tener para afrontar los combates con las variadas criaturas que te esperan. Lo dicho: ¿Te atreves a entrar en Leá Monde, la ciudad maldita?

Reglas Básicas

Para entrar en el juego con buen pie









Para sobrevivir en Leá Monde, debes tener algunas ideas muy claras desde el comienzo, ya que, como irás comprobando, no puedes bajar la guardia ni un instante. Estas son, a nuestro juicio, las claves principales para tu supervivencia.



Bajo ningún concepto te deshagas de las armas y armaduras que utilices con éxito. Según vayas usándolas, irán adquiriendo una serie de afinidades elementales y bonificaciones frente a determinados tipos de seres, que podrás "traspasar" a armas superiores mediante una correcta combinación de metales. De este modo, la espada con la que empiezas el juego, puede ser la base para el arma que tendrás al final del mismo.



En Leá Monde hay 6 tipos distintos de criaturas: Humanos, Bestias, Muertos, Fantasmas, Demonios y Dragones. Acostúmbrate desde el principio a usar un arma distinta con cada una, ya que cuanto más utilices un arma contra una criatura específica, más potente y destructiva se volverá. Otra opción es especializar un arma contra dos especies distintas, aunque este es un proceso algo más complicado. En cualquier caso, recuerda que todas las armas evolucionan con su uso.



Como el protagonista, la armas también se deterioran, y es preciso cuidarlas para evitar que se rompan. Su barra de vida se llama DP (Damage Points), y cuantos menos puntos tenga, menos infringirán las armas. Por el contrario, la barra PP (Phantom Points) crecerá a medida que utilicemos el arma, y una vez hayamos logrado completarla, nuestra arma hará el doble de daño.



Tras vencer al Minotauro en las primeras horas de juego, Ashley adquirirá las habilidades de batalla (Battle Abilities). Estas técnicas se dividen en Chain Abilities (combos de ataques) y Defense Abilities (habilidades de defensa). Es importante que domines estas técnicas desde el principio del juego, ya que pueden salvarte el pellejo en más de un combate. No obstante, si ves que tienes problemas para ejecutarlas, puedes activar una opción en el menú del juego, mediante la cual, una admiración te indicará el momento preciso en el que debes pulsar cada uno de los botones.



Cuanto más utilices las habilidades de batalla, más crecerá el marcador de riego (Risk) de Ashley. El riesgo o Risk afecta directamente a la concentración de nuestro héroe, y por lo tanto, cuanto más alto lo tenga, más fácil será que éste falle un ataque o que reciba un impacto mucho más dañino de lo normal. El nivel de riesgo también afecta a los ataques mágicos. Así, algunos hechizos son más efectivos con un marcador de riesgo alto, mientras que con otros se produce el efecto contrario.



Para reducir el nivel del marcador Risk y recuperar los marcadores de HP (Health Points o puntos de vida) y MP (Magic Points o puntos de magia) existen numerosos objetos, como los Cure Bulbs o los Mana Roots. Sin embargo, la forma más económica y eficaz de mejorar los niveles de todos estos indicadores, es quedarnos parados un rato en una sala sin enemigos, con las armas guardadas.



Recuerda los atajos de mando para acceder a los menús. Durante el combate, resulta mucho más práctico y rápido pulsar L2 y seleccionar la categoría que desees, que acceder al menú principal del juego.



Si no vas a usar nuestros mapas para guiarte, acostúmbrate a utilizar con cierta frecuencia la vista subjetiva, ya que es la única forma de ver algunos cofres dentro de las salas, y no perder así los valiosos objetos que guardan en su interior.



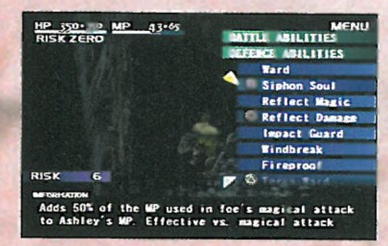
De cara a los combates, ten en cuenta el factor estratégico. Piensa en todas las armas, hechizos, gemas y métodos de defensa que tienes a tu disposición y estudia que es lo que más daño puede causar al enemigo que tienes delante. En este sentido, ten en cuenta que el juego tiene siete elementos distintos y que todos los ataques se basan en uno de ellos. Seis se oponen el uno al otro, tal y como puedes ver en esta tabla:

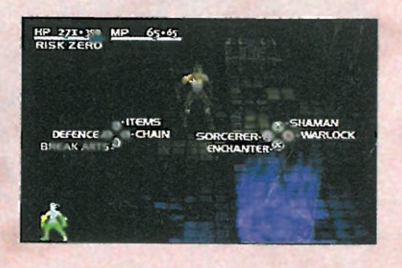
ELEMENTO	OPUESTO
Agua (Water)	Fuego (Fire)
Tierra (Earth)	Aire (Air)
Luz (Light)	Oscuridad (Dark)

El séptimo y último elemento son los daños físicos (Physical), y es un "valor comodín" neutral que puedes usar si careces de un ataque elemental potente contra un enemigo concreto. Así mismo, recuerda que la mayor protección contra un elemento la proporciona él mismo. Así, a modo de ejemplo, si te enfrentas a un enemigo afín al elemento fuego, debes utilizar en su contra armas afines al elemento agua y defensas afines al elemento fuego. Por último, si quieres asegurarte de que vas a utilizar tu mejor arma contra una criatura concreta, comprueba sus afinidades pulsando dos veces el botón cuadrado en el menú de armas o en el de selección de equipo.









LAS ARMAS

Clases, tipos y nociones básicas

Si te has fijado bien, te habrás dado cuenta de que todas las armas se pueden clasificar de acuerdo a varios factores. En primer lugar están las que precisan una mano para ser empuñadas (One Handed), y las que necesitan dos (Two Handed). Las primeras se pueden utilizar junto a un escudo para reducir el daño de los ataques enemigos; las de dos manos, por el contrario, descuidan un poco la defensa, pero hacen mucho más daño a cambio.

En segundo lugar, no está mal volver a recordarte que las armas evolucionan según el uso que les des. Así, si a lo largo de todo el juego utilizas una única espada contra los humanos, esa espada se convertirá en tu mejor arma contra ellos. Vagrant Story tiene 6 tipos de criaturas distintas:

Humanos (Human)
Bestias (Beast)
Muertos vivientes (Undead)
Fantasmas (Phantom)
Dragones (Dragon)
Demonios (Evil)

Lo más recomendable es alternar el desarrollo de armas polivalentes, que afecten a varios tipos de seres, como pueda ser una espada para humanos y bestias, con el de otras especializadas, como una lanza para muertos vivientes, para utilizarlas contra los jefes finales. Así, te aseguras de tener siempre un arma contra cualquier enemigo, y de no gastar demasiado las muy poderosas. Puedes comprobar en todo momento la afinidad de cualquier arma en la parte izquierda del menú Weapons, donde aparece un listado con las seis razas y unos puntos positivos y negativos al lado de cada una. Cuantos más puntos positivos aparecen junto a una raza, mejor es ese arma frente a ella. Si por el contrario hay muchos puntos negativos, ese arma será poco eficaz... aunque en este último caso siempre la puedes mejorar utilizándola contra ese tipo de seres.

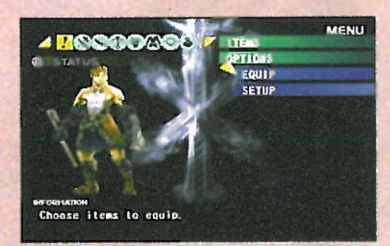
En tercer, y último lugar, las armas pueden clasificarse por el tipo de daño que infligen. En base a este criterio, te encontrarás con tres clases de armas muy diferenciadas:

Armas de filo (Edged Weapons): como su nombre indica, estas armas cortan la superficie corporal del enemigo. Dentro de esta categoría se encuentran, entre otras, las espadas y las hachas.

Armas punzantes (Piercing Weapons): este tipo de arma concentra toda la energía del ataque en un punto concreto, siendo muy útiles contra enemigos altamente protegidos. En esta categoría se encuentran las lanzas y las ballestas.

Armas contundentes (Blunt Weapons): estas armas funcionan justo al reves que las punzantes: localizan toda la fuerza del ataque en una superficie más amplia, pero sin cortar ni pinchar. Dentro de esta categoría podemos encontrar las mazas como ejemplo más representativo.

Durante el combate, al seleccionar la extremidad del enemigo que quieres golpear, aparecerán una serie de porcentajes y abreviaturas que te indicarán algunos factores a tener en cuenta. Fíjate bien en ellos, ya que dependiendo del enemigo, puede ser necesario un tipo u otro de arma. Por ejemplo, frente a un cangrejo gigante, que es una bestia y tiene un montón de armadura, bien poco pueden hacer las armas de filo. Para herirle debes usar armas que puedan penetrar por los resquicios de su armadura (como una daga) o que directamente la ignoren, como una maza o un martillo.



Durante todo el juego, podrás cambiar de arma en la opción Equip del menú "!".



Antes de enfrentarte a un rival de peso, revisa las protecciones y armas de Ashley.



Antes de seleccionar un arma para el combate, fíjate bien en sus afinidades a los elementos y en sus fortalezas contra los distintos tipos de seres que vas a encontrarte.



Cuando tengas demasiadas armas en tu poder (ya sean montadas o por piezas), es muy recomendable utilizar los Contenedores para guardar las que no te hagan falta.

Al margen de las mencionadas clasificaciones, que te vendrán muy bien para diferenciar las armas de cara a los enfrentamientos con los distintos tipos de seres, no está de más saber que en el mundo de Vagrant Story existen un total de 8 tipos de armas distintas. A saber:





Gran Espada (Great Sword)

Esta descomunal y pesada arma obliga a Ashley a utilizar sus dos manos para empuñarla, dejando la defensa por los suelos. Sus ventajas son un rango de alcance mucho más amplio y un daño mucho más demoledor. ¡Ojo!, resulta pelín lenta y desconcertante a la hora de ejecutar los Chain Combos.

Espada (Sword)

Es una de las armas básicas del juego. Excepto la denominada Rapier, que es del tipo punzante, todas las demás son de filo. Como la daga, podemos usarlas junto a los escudos para protegernos, y las empuñaduras más avanzadas nos permiten incorporar hasta 3 gemas distintas, añadiendo todo tipo de efectos especiales a nuestros ataques.

Hacha y maza (Axe & Mace)

Estos dos tipos de armas se engloban en la misma categoría ya que utilizan los mismos tipos de empuñadura. Emplear una u otra dependerá de los atributos que tenga cada arma y, sobre todo, de las características de nuestro adversario, ya que la primera es un arma de filo y la segunda contundente.

Gran Hacha (Great Axe)

Este arma tiene unas características similares a las de la Gran Espada, ya que sólo se diferencia de ésta en que sus empuñaduras pueden presentar mejores cualidades como arma afilada. Otras virtudes a destacar son su buen alcance, y que es menos engañosa a la hora de realizar los Chain Combos.






Lanza (Polearm)

Una de las armas con más alcance de todo el juego. Con ella acabarás con muchos enemigos que se acerquen a Ashley, salvo que sean resistentes a las armas punzantes. Como contrapartida tiene que es un arma de dos manos, por lo que no podrás utilizar un escudo, y que sus empuñaduras apenas tienen ranuras para engarzar gemas.

Daga (Dagger)

Arma de filo de corto alcance, aunque también pueden encontrase variantes del tipo punzante, pero de gran rapidez y con poco incremento del marcador de riesgo. Frente a un enemigo rápido no tiene nada que hacer, pero es muy útil a la hora de ejecutar un combo largo sin tener que sufrir un meteórico ascenso del marcador de riesgo.

Cetro (Staff)

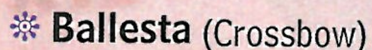
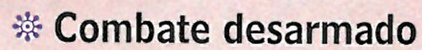
Esta curiosa "arma" es muy útil para mejorar la inteligencia de Ashley. Si la usas con un ataque mágico del grupo Warlock, cuanto más riesgo acumules realizando Chain Combos, más fácil será que el hechizo no impacte. En cambio, los conjuros del grupo Chaman, multiplicarán notablemente sus efectos cuanto mayor sea el riesgo.

Maza Pesada (Heavy Mace)

Esta demoledora arma resulta un poco más lenta que su hermana pequeña (que requiere una sola mano). Sus últimas formas, como el martillo llamado Destroyer, son realmente destructivas, pero igualmente inútiles frente a armaduras resistentes a las armas contundentes.

Ballesta (Crossbow)

Es la única arma de proyectiles de todo el juego, y la única que supera a la lanza en rango de acción, pero resulta menos letal y es una de las más rápidas en subir nuestro marcador de riesgo. Se puede usar para realizar un Chain Combo corto a distancia, paralizar y envenenar con él al enemigo y después acercarnos a él para rematarlo con un arma más destructiva. Sus dardos pueden ser contundentes o punzantes, así que fíjate bien a la hora de mejorar este arma.

Combate desarmado

Si Ashley no utiliza ninguna arma, se defenderá con sus puños. Obviamente, ni el rango de acción ni el daño que pueda infligir se parecerá al que pueda hacer con cualquier arma convencional. Es una curiosidad que no está de más probar cuando hayáis completado el juego un par de veces.

TIENDA WORKSHOP

Reparaciones y mejoras en las armas

A lo largo y ancho de Leá Monde encontrarás seis tiendas especiales, llamadas Workshop, que te permitirán reparar y combinar las armas y armaduras que has ido recogiendo por el camino, así como ensamblar las que has encontrado desmontadas. Estas tiendas son los únicos puntos del juego en los que podemos mejorar nuestro equipo, por lo que es muy recomendable recordar el lugar en que se encuentran.

Las acciones que podemos realizar en ellas las encontramos en el submenú Options, que está dentro del menú Items. En Options podrás encontrar dos opciones: Equip (para cambiar las armas y armaduras que Ashley usa) y Setup, que es la que nos interesa.

En Setup encontramos un total de 6 acciones distintas, pero no siempre estarán todas activas. Eso dependerá de la tienda Workshop en la que estemos. Dichas habilidades son:

❊ **Assemble Weapons:** con esta opción unimos los filos de las armas a sus empuñaduras. Cuando escojamos esta opción, aparecerá una pantalla en la que debemos seleccionar el filo (blade) y la empuñadura (grip) del arma. Sobre estos objetos aparecerá el arma que hemos creado, así que fíjate bien en sus cualidades por si no te interesa crearla.

❊ **Attach Gems:** algunas de las empuñaduras de las armas presentan un numero determinado de ranuras, en las que podemos introducir gemas para conseguir efectos añadidos. Con esta opción podemos ver las armas que tienen ranuras, y escoger las gemas que queremos introducir.

❊ **Disassemble:** lo opuesto de la primera opción. Con ella dividimos un arma, en filo, empuñadura y gemas.

❊ **Rename:** es más una curiosidad que una opción. Aquí podemos cambiar el nombre de las armas.

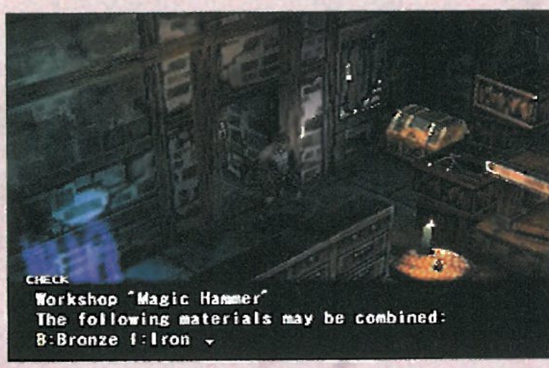
❊ **Repair:** por si todavía no lo sabías, todas las armas se deterioran a medida que las utilizamos. El contador de daños para las armas se llama DP (Damage Points) y en un principio es una barra repleta que aparece al escoger el arma de Ashley. Esta barra irá descendiendo según vayamos utilizando el arma, lo que afectará a su efectividad. Al entrar en un Workshop, lo primero que debes hacer es reparar todas las armas y armaduras con está opción.

❊ **Combine:** llegamos al punto estrella de Vagrant Story, y una de las opciones en las que deberás invertir más tiempo. Con esta opción, Ashley puede fundir algunas de sus armas para crear nuevas aleaciones de metal, lo que dará lugar a armas más resistentes y poderosas. No todas las Workshops están preparadas para fundir todos los tipos de metales y materiales, por lo que deberás fijarte en el cuadro de texto que aparece al entrar en la tienda para no meter la "pata". Así, por ejemplo, la primera tienda nos permitirá combinar madera, piel y bronce, y aunque llevemos mejores materiales, sólo podremos combinar estos tres elementos. Por lo tanto, lo que debes recordar hasta el final del juego es que existen 2 tipos de material y 5 metales distintos, cada uno de ellos con una resistencia, duración y fortaleza distintas. Empezando por los materiales, la madera (wood) es el más débil, y sólo puede combinarse con sí misma o con la piel (leather), que es un poco más resistente. De cara a la combinación de metales, debes conocer los cinco tipos que te puedes encontrar: Bronce (Bronze), Hierro (Iron), Hagane, Plata (Silver) y Damascus. Por regla general, todos estos metales puede combinarse con ellos mismos para crear aleaciones de nombre idéntico, pero con mejores cualidades (bueno,eso depende de los filos escogidos). En cualquier caso, de cara a crear aleaciones más potentes, la regla de oro es que los materiales débiles son absorbidos por los fuertes. Nos explicamos. Si nos proponemos crear una espada de hagane, tenemos que seleccionar en primer lugar un filo de espada de bronce, y en segundo lugar un filo de espada de hierro. La fusión dará lugar a un filo de hagane, que lógicamente será más resistente, y presentará afinidades similares a las de los filos empleados en su creación. Hay que repetir este proceso siempre que queramos mejorar un tipo de arma concreto, pero también debemos tener en cuenta que si tratamos de combinar distintos tipos de objetos, como por ejemplo, un hacha y una espada, puede que obtengamos cualquier otra cosa. Por eso, lo mejor será que salves la partida antes de que empieces a combinar, ya que así te asegurarás no perder ningún arma en tus experimentos. Aún así, no está de más saber que:

❊ Combinar bronce con hierro da como resultado hagane.

❊ Con ciertos tipo de objetos, fundir bronce y hagane da plata.

❊ De la misma manera, ciertas combinaciones de hagane con plata dan como único resultado un objeto de damascus.



Al entrar en cualquiera de las 6 tiendas, un breve letrero te indicará los distintos materiales que puedes combinar.

Al combinar dos armas, sólo utilizamos sus filos. Recuerda, por tanto, montar el nuevo filo con una empuñadura (Grip).

La Aventura Paso a Paso

El Castillo del Duque Bardorba

El comienzo de Vagrant Story se puede considerar como un breve tutorial que nos permitirá tomar contacto con algunos elementos del juego, como el genial y novedoso sistema de combate, a la vez que conocemos algunos aspectos de la trama. De este espectacular comienzo sólo podemos destacar la aparición de D´tok, un debilitado dragón de la raza Wyvern que nos servirá para tomar contacto con los monstruosos enemigos finales que nos esperan a lo largo de este apasionante juego.
Una vez superada esta secuencia del juego, y tras hablar con Callo Merlose, comenzarán las verdaderas dificultades para llegar a la ciudad de Leá Monde.





Este nivel no deja de ser una mera aproximación a lo que será el resto de la aventura. Por esta razón, no penséis que todos los dragones van a ser tan fáciles como éste...

Wine Cellar

Desde este punto, hasta el final de nuestra guía, vamos a mostrar todos los mapas y un completo listado de las salas y lo que podemos hallar en cada una de ellas. No obstante, casi todas las salas que tienen algún enemigo pueden presentar distintos tipos de seres, por lo que pueden variar ligeramente respecto a lo que aparece en estas páginas. En cualquier caso, también incluimos un listado con todos los seres que podemos encontrarnos en cada mapa, lo que te permitirá conocer los puntos débiles de cada criatura, así como los hechizos o los tipos de arma que son más útiles frente a ellos.

1.Entrance to Darkness.
La primera sala del juego, no tiene nada importante que reseñar.

2. Worker´s Break Room.
• Punto para salvar.
• Cofre: Tovarisch (hacha-maza de bronce), Buckler (escudo de madera), Leather Glove (guante de piel), 5 Vera Bulb (reduce el riesgo en 50 puntos) y 5 Cure Bulb (recupera 100 HP).

3. Hall of Struggle.
En esta sala un murciélago (bat) nos está esperando. Tras acabar con él, súbete a las cajas para continuar por la puerta escondida que hay arriba.

4. Smokebarrel Stair.
• Puerta cerrada (para abrirla tienes que conseguir el Chamomile Sigil)
• Trampa: Heal Panel (panel vida). Está situado en el muro que está pegado al segundo tramo de escaleras.
• Sube el segundo tramo de escaleras para llegar a la sala número 5.

5. Wine Guide Hall.
• En esta sala tendremos que pelear contra dos Crimson Blades, es decir, dos humanos.
• Punto para salvar.
• Contenedores: sirven para almacenar temporalmente armas y objetos.
• Utiliza la baldosa flotante para abandonar esta sala.





6. Wine Magnate´s Chambers.
• Trampa: Gust (resta energía). Esta situada frente a la salida del noreste.
• Enemigos: murciélago (bat) y un lobo plateado (silver wolf).

7. Fine Vintage Vault.
• En esta sala nos atacarán dos nuevos Crimson Blades. En esta ocasión, trata de eliminarlos sin destrozar más de una caja de madera, ya que las otras dos nos harán falta para superar el elevado muro de piedra que nos separa de la puerta de salida. Si por una casualidad destrozas más de dos cajas, sal de la sala y vuelve a entrar.





8. Chamber of Fear.
• Enemigos: murciélagos (bat) y lobos plateados (silver wolf).
• Al oeste hay una puerta semioculta tras unos bloques de piedra que se han levantado después del temblor de tierra. Puedes llegar a esta puerta escalando por las cajas o saltando desde el bloque de piedra que hay enfrente. Al cruzar la puerta llegarás a la sala número 9.
• Tras recoger los objetos de la sala 8, abandona la sala por la puerta situada en el norte, que nos llevará a la sala 10.

9. The Reckoning Room.
• Enemigos: murcielago (bat), lobos plateados (silver wolf). »





» • La puerta no se abrirá hasta que venzas a todos los enemigos.
• Cofre: Seventh heaven (Ballesta de bronce), Reinforced Glove (guante de piel), 3 vera root (reduce el riesgo en 25 puntos) y 3 cure root (restaura 50 puntos de HP).
• Regresa a la sala 8.

10. A labourer´s thirst.
• Enemigos: murciélago, lobo plateado.
• Resuelve el puzzle con las cajas de madera. La solución es tan sencilla como coger una caja y situarla a los pies de la torre de madera.

11. The Rich Drown in Wine.
• Enemigos: murciélago, lobo plateado.
• Si intentas abandonar la sala por la puerta opuesta a la que has utilizado para entrar, un mensaje te dirá que se encuentra cerrada. Utiliza la vista subjetiva para localizar una palanca situada en una plataforma superior y llega hasta ella con la ayuda de una caja de madera que hay en esta misma sala. Al situarte junto a ella y activarla aparecerán dos opciones. Escoge Pull Lever para utilizar la palanca y abrir la puerta. Pasa deprisa, porque la puerta se cerrará en menos de 3 segundos.

12. Room of the Rotten Grapes.
• Enemigos: murciélagos.
• Trampa: Heal Panel (recupera HP). Está situada bajo las cajas de madera.
• Resuelve el puzzle con las cajas de madera. La solución es tan sencilla como romper una de las tres cajas y situar una de las dos restantes cerca de la puerta de salida.

13. Black Market of wines.
• Punto para salvar la partida (utilízalo la primera vez que juegues)
• Cofre: Cure Potion (restaura todo el HP) y 5 Cure Bulb (restaura 100 HP)
• Tras acabar con el enemigo final que te espera en la sala 14, aparecerá en esta sala un muñeco de entrenamiento que nos permitirá mejorar la afinidad de nuestras armas.

14. The Gallows.
• En esta sala nos enfrentaremos al primer enemigo final, el Minotauro.



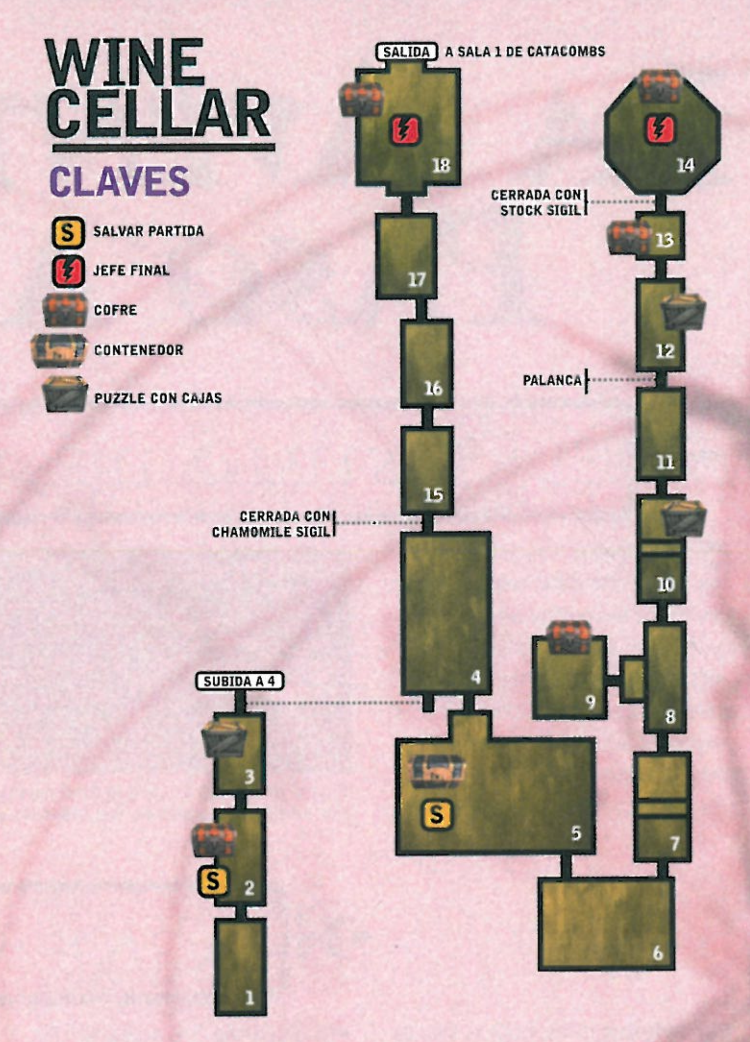
• La puerta permanecerá cerrada hasta que logremos derrotarle.
• Cofre: Pelta Shield (escudo de madera), 3 Vera Bulb (reduce el riesgo en 50 puntos) y 15 Yggdrasil´s Tears (cura la parálisis).
• Además, cuando abandonemos la sala recuperaremos varias habilidades de combate (Battle Abilities), que nos permitirán realizar combos y distintos tipos de defensa frente a los ataques de nuestros enemigos. Aprende a utilizar cuanto antes estas técnicas, ya que te serán cruciales de cara al futuro. Para ello, antes de retomar tu aventura, puedes regresar a la anterior sala y entrenar con el muñeco que ha aparecido cerca de una de sus paredes. Cuanto más utilices el muñeco, más aumentará la afinidad de tu arma contra los seres humanos, es decir, mejor será tu arma frente a humanos. Eso sí, ten en cuenta que el muñeco puede acabar destrozado si recibe muchos golpes, por lo que tampoco conviene pasarse de la raya ensayando ataques demoledores.
Acto seguido, regresa sobre tus pasos hasta llegar a la sala 4, Smokebarrel Stair, y utiliza el Chamomile Sigil que has adquirido recientemente para abrir la puerta cerrada que encontramos al comenzar el juego. De esta manera, podremos entrar sin problemas en la habitación número 15.

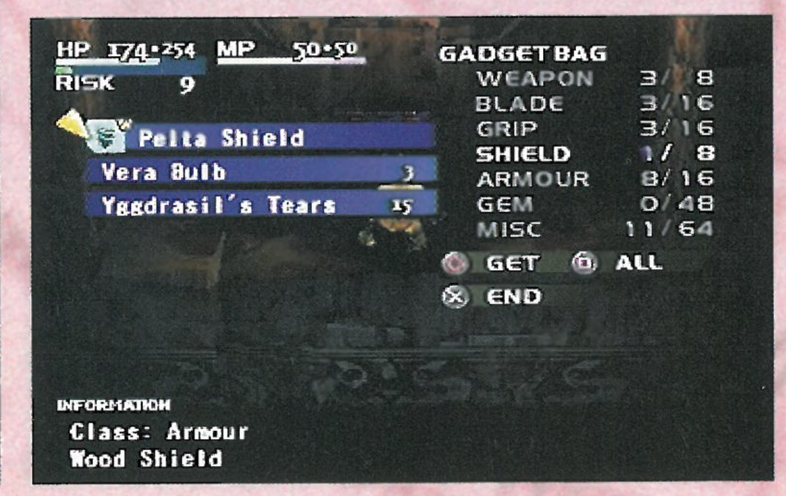
Enemigo Final (Sala 14)
Minotauro

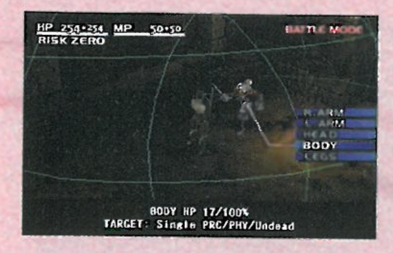
TIPO BESTIA

Tácticas de combate:
Utiliza ataques físicos, ya que todavía no tienes ningún hechizo mágico. Cuando el Minotauro realice su ataque especial Giga Rush, recupérate con Cure Roots o Cura Bulbs, dependiendo del daño recibido. No es un enemigo demasiado complejo, y una vez vencido nos obsequiará con: Chamomile Sigil (abre puertas selladas con conjuro mágico en este mapa), Grimoire Guerir (contiene la magia Heal (cura)) y Grimoire Debile (contiene la magia Degenerate, que reduce temporalmente la fuerza del enemigo). Con estos hechizos, algunos futuros combates te resultarán mucho más sencillos.









15. Room of Cheap Red Wine.

• Enemigos: Zombie. Cuando lo venzas, obtendrás como recompensa una nueva arma; la espada Rapier.

• Trampa: Heal Panel (recupera HP). Está situada bajo la caja que descansa en la esquina del suroeste.

16. Room of the Cheap White Wine.

• Enemigos: 3 Zombies. Algunos de ellos pueden obsequiarnos con objetos que nos harán recuperar vida, del tipo Cure Bulbs y Cure Roots. Eso sí, el número ítems que obtendremos de ellos puede oscilar.

17. The Greedy´s One Den.

Enemigos: 2 Lobos plateados (silver wolfs).

18. The Hero´s Wine Hall.

• Una vez entres en esta sala, las puertas se cerrarán, para no abrirse

CARACTERÍSTICAS DE LOS ENEMIGOS EN WINE CELLAR

NOMBRE	TIPO	RESISTENTE A	DÉBIL A
Murciélago (bat)	Bestia	Aire	Tierra, Fuego, Ataques físicos
Lobo Plateado (silver wolf)	Bestia	Oscuridad, Fuego	Agua, Luz, Armas punzantes
Crimson Blades	Humano	Fuego, Luz, Agua, Aire	Ataques físicos, Armas contundentes
Goodwin	Humano	–	–
Ghoul	Muerto	Oscuridad	Luz
Mandel	Muerto	–	–
Zombie	Muerto	Oscuridad, Agua, Tierra	Luz, Fuego, Armas punzantes
Zombie Fighter	Muerto	Oscuridad, Agua, Tierra	Luz, Fuego, Armas punzantes



hasta que derrotes a Dullahan, otro enemigo final, algo más potente que el minotauro, pero que tampoco te dará muchas dificultades.

• Cofre: Rusty Nail (lanza de bronce), Braveheart (gema que incrementa la efectividad de los ataques no mágicos en un 20%) y 3 Cure Bulb.

• Al acabar con el enemigo final, sal por la puerta opuesta a la que entraste. Ahora te encontrarás en el segundo mapa, las Catacumbas (Catacombs).

Enemigo Final (Sala 18) Dullahan

TIPO DEMONIO. **RESISTENTE A** TODAS LAS AFINIDADES ELEMENTALES Y ARMAS DE FILO Y CONTUNDENTES. **DÉBIL A** ARMAS PUNZANTES.

Tácticas de combate:



Nada más comenzar el combate, lo mejor es utilizar el hechizo Degenerate. Emplea un arma punzante, como la ballesta, y concentra todos los ataques en su brazo derecho. Procura no utilizar ningún objeto para reducir el riesgo, ya que no es un enemigo excesivamente complicado. Eso sí, si ves que reduce bastante la energía de Ashley, no dudes en subírsela con el hechizo Heal.

Al acabar con Dullahan obtendremos 1 Elixir of Queens (aumenta unos cuantos puntos de HP), 1 Elixir of Mages (aumenta unos cuantos puntos la energía MP) y Grimoire Lux (contiene el hechizo Spirit Surge, que invoca a una criatura de luz). Utiliza los dos primeros objetos cuanto antes para aumentar las barras de magia y energía.



1. Hall of Sworn Revenge.

• Punto para salvar la partida.

• Contenedor.

• Trampa: Heal Panel y Cure Panel (en la parte alta del muro oeste). Ambas recuperan nuestro estado y energía.

2. The Last Blessing.

• Enemigos: murciélago, Hellhound.

3. The Weeping Corridor.

• Enemigos: 2 Hellhound, Skeleton.

• Trampa: Freeze Panel (justo frente a la puerta de salida).

4. Persecution Hall.

• Enemigos: murciélago, 2 Skeleton. Resuelve el puzzle con las cajas de madera: para acceder a la salida que está en la esquina del suroeste, es imprescindible romper una de las tres cajas situadas en la esquina sureste, y llevarla sorteando las escaleras hasta las proximidades de la ya mencionada salida (para ello, debes dejarla en cada escalón y subirla desde el inferior).



• Una vez resuelto el puzzle, podrás acceder a la sala número 5.

5. Roddent-Ridden Chamber.

• Resuelve el puzzle con las cajas de madera: la caja situada más al sur debe ser colocada sobre la que está más al noroeste para crear una columna. Desde fuera del foso en el que están las cajas, coge la que hemos colocado encima y sitúala debajo del saliente para alcanzar el ansiado cofre.

• Cofre: Pink Squirrel (Hacha-maza de hierro), Cross Guard (empuñadura de espadas, grandes espadas y dagas) y Cuirass (coraza de piel), Long Boots



(botas de piel), Iocus (gema que aumenta progresivamente la afinidad contra los muertos (Undead)), 3 mana roots (recupera 25 puntos MP) y 3 cure Bulb (restaura 100 HP).

• Regresa a la sala 4 para continuar por la puerta que no hemos explorado.

6. Shrine To The Martyrs.

• Enemigos: Hellhound, Skeleton.

• La salida del norte permanecerá cerrada hasta que completemos el reto de la sala 7.

7. The Lamenting Mother.

• Cofre Shandy Gaff (gran espada de bronce), Knuckles (guantes de bronce) y



Elixir of Queens (añade puntos de HP).

• Nada más entrar en esta sala, la puerta más alejada se cerrará automáticamente, y acto seguido tendremos que enfrentarnos al primer fantasma del juego. Para superar con éxito la prueba tienes 60 segundos, un tiempo más que suficiente si no te pones a deambular sin sentido, esperas a que aparezca el fantasma y centra tus ataques en los brazos. Otra opción a tu disposición es utilizar el Grimoire Lux para aprender el hechizo Spirit Surge, muy efectivo contra fantasmas y otros seres del averno. »







CARACTERÍSTÍCAS DE LOS ENEMIGOS EN CATACOMBS

NOMBRE	TIPO	RESISTENTE A	DÉBIL A
Murciélago (bat)	bestia	Aire	Tierra, Fuego, Ataques físicos
Hellhound	bestia	Fuego y Oscuridad	Agua, Luz, Armas punzantes
Fantasma (ghost)	fantasma	Luz, ataques físicos	Oscuridad, Armas de filo
Ghoul	muerto	Oscuridad	Luz
Mummy	muerto	Oscuridad, Agua, Tierra	Luz, Fuego, Ataques físicos
Skeleton	muerto	Oscuridad, Aire, Armas punzantes	Luz, Tierra, Armas contundentes
Zombie Knight	muerto	Oscuridad, Agua, Armas contundentes	Luz, Fuego, Armas punzantes
Slime	bestia	Tierra, Agua, Armas contundentes	Fuego, Aire, Armas punzantes

» • Una vez hayas derrotado al fantasma obtendrás: 3 Cure Bulb (restauran 100 puntos de HP) 1 Elixir of Kings (añade unos cuantos puntos de Fuerza (Str)).

• Regresa a la sala 6. Cuando vayas a dejar esta sala, se abrirá la puerta cerrada que da a la sala número 7.

8. Hall of Dying Hope.

• Enemigos: 2 Zombie Knight.

• Resuelve el puzzle con las cajas de madera: para alcanzar la salida del oeste, empuja la caja con los bordes metálicos hacia el muro que queda debajo de la mencionada puerta. No intentes cogela, ya que sólo puede empujarse. Una vez la hayas colocado, sitúa la caja de madera sobre ella para alcanzar tranquilamente la salida.

9. Bandits´ Hideout.

• Enemigos: murciélago, Hellhound, Fantasma.

• Resuelve el puzzle con las cajas de madera: rompe la caja con los bordes de metal que hay junto al bloque de piedra (este último es indestructible), y empuja el bloque de piedra hasta la pared más alejada. Súbete en el bloque de piedra y aúpate al montículo. Verás el cofre y una caja de madera con los bordes metálicos. Empuja la caja y ponla debajo del cofre para abrirlo.

• Cofre: Soul Kiss (daga de plata), Targe (escudo de bronce), Knucles (guantes de bronce), Bear Mask (casco de piel), Haeralis (gema que incrementa la afinidad contra los humanos), 3 Spirit Orison (Cura Nubness) y 3 Eye of Argon (permite ver las trampas que hay en una habitación).

• Regresa a la sala 8 y continúa por la puerta que todavía no hemos explorado.

10. The Bloody Hallway.

• Resuelve el puzzle con las cajas de madera: como habrás visto, esta sala se encuentra separada por un pequeño montículo. En uno de los dos lados hay un bloque de piedra, mientras que en el otro hay cajas de madera. También hay un bloque de piedra en el montículo. Para resolver el puzzle lo mejor es subir al montículo la caja de madera que está separada de las otras dos. Acto seguido, empuja el bloque de piedra que está en la zona más baja hasta dejarlo debajo del bloque de piedra que hay en el montículo. Ahora, coloca la caja de madera que habíamos subido al montículo al principio encima del bloque de piedra que acabamos de mover. Súbete encima de la torre que acabas de crear y empuja el bloque de piedra del montículo hasta hacerlo caer en el lado opuesto. Ahora utiliza el bloque para pasar otra caja de madera al otro lado y así poder construir una columna con dos cajas de madera. De este modo, alcanzarás la puerta de salida. Es un poco lioso, pero en definitiva se trata de dejar un bloque de piedra a cada lado del montículo, y pasar dos cajas de madera al lado en que se encuentra la puerta de salida de esta sala.

11.Faith Overcame Fear.

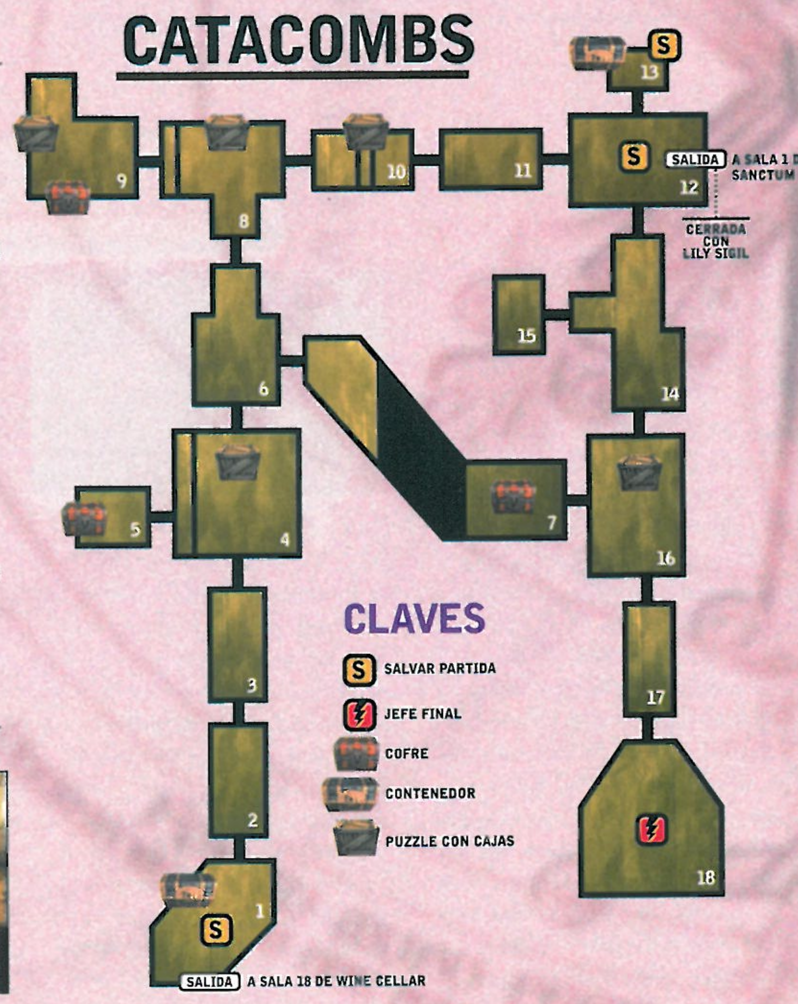
• Enemigos: Skeleton, Zombie Knight.

12. The Withered Spring.

• Enemigos: Zombie Knight, Ghoul.

• Punto para salvar la partida.

• La puerta del este está cerrada (necesitamos el Lily Sigil para poder abrirla). Recuerda no obstante su posición, ya que es la puerta que da a la sala 1 del mapa Sanctum.





13. Workshop "Work of Art".

• En esta tienda se pueden combinar elementos de madera (wood), piel (leather) y bronce (bronze).

• Punto para salvar la partida.

• Contenedor. A estas alturas, probablemente llevarás muchas armas encima. Es el momento de dejar las que no utilices a menudo, como las dagas o las hachas. La decisión depende de tu forma de jugar.

14. Repent, O Ye Sinners.

• Enemigos: murciélago, mummy.

15. The Reaper's Victims.

• Enemigos: murciélago, Zombie Knight.

• La puerta no se abrirá hasta que no acabes con todos los enemigos.

16. The Last Stab.

• Enemigos: 2 Skeleton.

• Resuelve el puzzle con las cajas de madera: para volver por donde has venido, que te hará falta más adelante, debes romper una de las cajas y apilar las otras dos junto a la pared para alcanzar la salida.

• Trampa: Cure Panel (cura los estados





alterados). Está situado bajo las cajas de madera de la esquina sureste.

17. Hallway of Heroes.

Enemigos: Zombie Knight.

18. The Beast Domain.

• La salida permanecerá cerrada hasta que elimines a los dos enemigos que custodian esta sala.

• Al acabar con ellos, regresa hasta la sala 12 y utiliza el Lily Sigil para abrir la puerta que conduce a Sanctum.

Enemigo Final (Sala 18) Lizardman (x2)

TIPO DRAGÓN RESISTENTE A AGUA, ARMAS CONTUNDENTES.
DÉBIL A AIRE, ARMAS PUNZANTES.



Tácticas de combate:
Centra todos tus ataques en una de las dos criaturas hasta que acabes con ella. Ambos Lizardman son idénticos, por lo que tus estrategias frente a ellos deben ser iguales. En primer lugar utiliza un arma eficaz frente a los dragones, y utiliza la magia Degenerate para hacerlos más débiles. Concentra tus ataques en sus piernas, ya que se desplazan muy rápidamente, aunque sus brazos también son un objetivo a tener en cuenta. Procura no mantener tu indicador de riesgo por encima de 60, ya tu probabilidad de éxito en los golpes decaerá seriamente.
Al ser eliminados, cada uno de estos dragones nos obsequiará con una muy interesante serie de objetos:
Lizardman 1: Glaive (lanza de bronce) Knuckles (guantes de hierro), Grimoire Antidote (contiene el hechizo Antidote que nos permite curarnos del veneno) y Elixir of Queens (aumenta nuestra barra de HP en unos cuantos puntos).
Lizardman 2: Spear (lanza de hierro), Cuirass (coraza de piel) y Lily Sigil.



Este es el primer escenario del juego que no tiene un carácter lineal, es decir, que podemos recorrer las salas en el orden que queramos. Nuestro consejo es visitar las zonas del sur en primer lugar, para después visitar la sala alargada que está situada al norte, pegada a un río. No obstante, en nuestro periplo podremos encontrarnos con los seres que veis en la tabla.

CARACTERÍSTICAS DE LOS ENEMIGOS EN SANCTUM

NOMBRE	TIPO	RESISTENTE A	DÉBIL A
Murciélago (bat)	bestia	Aire	Tierra, Fuego, Ataques físicos
Hellhound	bestia	Fuego y Oscuridad	Agua, Luz, Armas punzantes
Slime	bestia	Tierra, Agua, Armas contundentes	Fuego, Aire, Armas punzantes
Poison Slime	bestia	Tierra, Agua, Armas contundentes	Fuego, Aire, Armas punzantes
Fantasma (ghost)	fantasma	Luz, ataques físicos	Oscuridad, Armas de filo
Skeleton	muerto	Oscuridad, Aire, Armas punzantes	Luz, Tierra, Armas contundentes
Skeleton Knight	muerto	Oscuridad	Luz
Lizardman	dragón	Agua, Armas contundentes	Aire, Armas punzantes

1. Prisioner's Niche.

• Enemigos: 2 murciélagos.

• Resuelve el puzzle con cajas de madera: coge una de las dos cajas de madera y ponla en el suelo. Rompe con tu arma la caja de madera con bordes metálicos que está al lado de las de madera y empuja la caja adyacente hasta formar una hilera con las dos cajas que estaban apartadas. Después, crea una torre con las dos cajas de madera sobre la hilera, y súbete en ella para acceder a la salida.

2. Corridor of The Clerics.

• Enemigos: 2 Skeleton.

3. Priests' Confinement.

• Enemigos: 5 murciélagos.

• Trampa: Heal Panel (recupera energía). Se encuentra situada justo encima de la mesa.

»







» • Para alcanzar la puerta que da a la sala 4, que está situada en la parte sur de la sala, es imprescindible utilizar el armario para agarrarse al saliente.

4. Alchemist´Laboratory.

• Enemigos: 2 Skeleton Knight, Poison Slime.

• Cofre: Bosom Cleaver (maza de bronce), Dragonite (gema que aumenta la afinidad de las armas contra los dragones) y Grimoire Halt (contiene la magia Fixate, que paraliza las baldosas flotantes de las salas).

• Desbloquea la puerta que hay en esta sala para poder acceder a la habitación número 5.

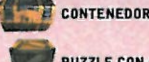
SANCTUM

CLAVES

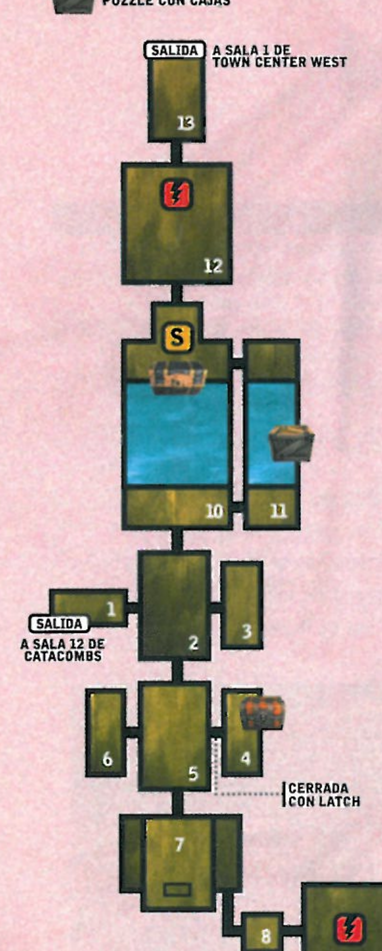
 SALVAR PARTIDA

 JEFE FINAL

 COFRE

 CONTENEDOR

PUZZLE CON CAJAS





5. The Academia Corridor.

• Enemigos: 2 Skeletons.

6. Theology Classroom.

• Enemigos: Skeleton, Fantasma.

• Las puertas permanecerán cerradas hasta que acabemos con todos los enemigos de esta habitación.

Enemigo Final (Sala 9) Golem

TIPO DEMONIO
RESISTENTE A TIERRA
DÉBIL A AIRE

Tácticas de combate:
Con el Golem se empiezan a complicar las cosas. La mejor manera de comenzar este combate es utilizar la magia Degenerate para mermar al enemigo. Aunque cualquier parte de su cuerpo es "vulnerable", es muy recomendable concentrar los ataques en la cabeza y el cuerpo. Procura no aumentar demasiado el contador de riesgo (Risk) y curarte rápidamente, cuando tu vida esté relativamente baja, con el hechizo Heal.
Las armas más recomendables para atacarle son las de largo y medio alcance, y se comportarán aún mejor si su afinidad con el aire es alta. De cara a la defensa, la habilidad (Defense Ability) más adecuada es Terra Ward, que reducirá en un 50% el daño de los ataques del Golem. Cuando le hayas derrotado, que siguiendo estos consejos no te costará demasiado, obtendrás los siguientes objetos: 2 Cure Bulb (restauran 100 HP), Elixir of Dragoons (añade unos cuantos puntos de agilidad) y Grimoire Ameliorer (contiene la magia Prostasia, que temporalmente mejora el equipo del blanco sobre el que se ejecuta).





7. Shrine of The Martyrs.

• Enemigos: Hellhound, Skeleton Knight.

8. Hallowed Hope.

• Enemigos: Slime.

9. Hall of Sacrilege.

• Las puertas se cerrarán hasta que acabes con el enemigo que protege esta sala, Golem.

• Al derrotar a este jefe, se pondrá en funcionamiento la baldosa flotante de la sala 11 de este mapa.

• Ahora vuelve a la sala 2 de Sanctum.

10. Advent Ground.

• Enemigos: murciélago, Lizardman.

• Punto para salvar la partida (situado en la parte norte de la sala).

• Contenedor (está en la parte norte).

• No podremos utilizar ni el contenedor ni el punto para salvar sin antes haber pasado por la sala 11.

11. Pasage Of The Refugees.

• Enemigos: Poison Slime, Lizardman.

• Resuelve el puzzle con las cajas de madera: para poder superar la pared de piedra, basta con utilizar la única caja de madera que hay en esta parte de la habitación. Para cogerla, rompe las cajas con los bordes de metal que hay a su alrededor. Cuando estés en lo alto de la pared de piedra, utiliza la baldosa flotante para cruzar el río.







• Cuando hayas superado el río con la baldosa flotante, cruza la puerta para regresar a la parte norte de la sala 10, donde se encuentra el contenedor y el punto para salvar la partida. En esta zona encontrarás una nueva puerta. Recupera todas tus constantes, y crúzala para enfrentarte al primer Dragón de verdad.

12. The Cleansing Chantry.

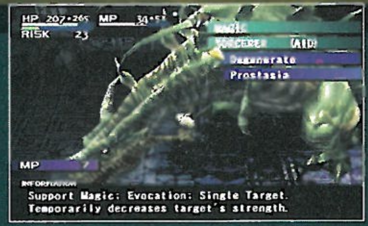
• Las puertas permanecerán cerradas hasta que venzas al enemigo.

13. Stairway to The Light.

• Al abandonar esta sala accederemos a la primera habitación del mapa Town Center West.

Enemigo Final (Sala 12) Dragón

TIPO DRAGÓN



Tácticas de combate:
Este dragón bien poco tiene que ver con el que derrotaste en la intro del juego. Contra esta mala bestia deberás emplearte a fondo tanto en defensa como en ataque. Por un lado, usa la gema Dragonite con tu arma más potente contra los dragones (lógicamente debe tener una ranura para poder insertar la piedra). Utiliza la magia Prostasia sobre Ashley para mejorar su equipo y acto seguido, localiza todos tus ataques en el cuello y en la cabeza. Para la defensa, la mejor arma es la habilidad Impact Guard, que utilizada en el momento justo es capaz de devolverle al enemigo un 50% del daño que nos inflige su ataque. Por lo demás, este es uno de los primeros combates largos del juego, así que tómatelo con calma y sobre todo no te agobies. Cuando acabes con él obtendrás los siguientes objetos: 3 Cure Bulb (recuperan 100 HP), Elixir of Sages (añade unos cuantos puntos a la inteligencia) y Grimoire Analize (un hechizo que analiza las estadísticas y parámetros de los enemigos a los que te enfrentes).

TOWN CENTER WEST

1. Rue Vermillon.
- Punto para salvar.
- No podremos abrir la puerta de esta habitación hasta que consigamos el objeto Crimson Key.

2. Tircolas Flow.
- Todas las puertas permanecerán cerradas hasta que superemos este atípico duelo contra tres humanos.
- Más adelante, cuando completemos la zona Mines B1, podremos utilizar la baldosa flotante para cruzar al otro lado del río, pero ahora no es posible.

3. Rue Mal Fallde.
- No hay nada digno de mención.

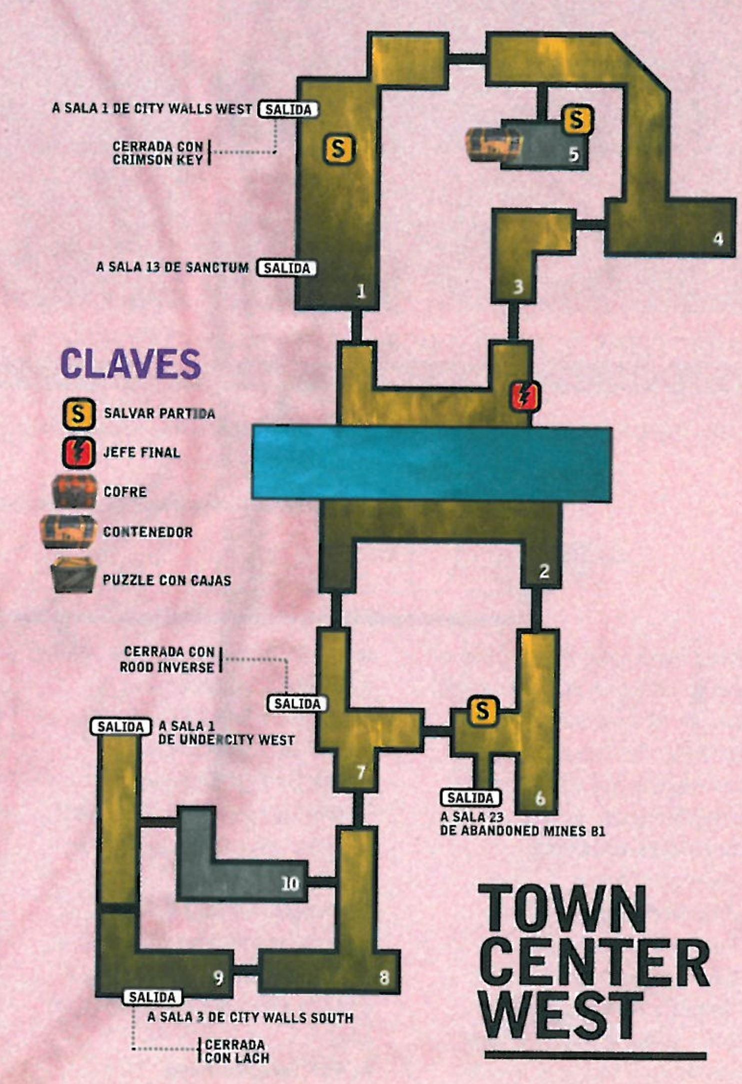
4. The Rene Coastroad.
- Trampa: Heal Panel (recupera energía). Está cerca de la casa desde la que se ve el precipicio y el agua.







5. Workshop "Magic Hammer".
- En esta tienda se pueden combinar elementos de metales Bronce (bronze) y hierro (Iron).
- Punto para salvar la partida.
- Contenedor.
- Una vez hayas terminado de mejorar tu arsenal (no te vendría nada mal fabricar algún arma con afinidad contra humanos), regresa a la sala 1 de este mapa (la Rue Vermillon) para abrir la puerta cerrada que encontramos allí con el objeto Crimson Key. Al atravesar la puerta llegaremos a un nuevo mapa: City Walls West.



Enemigo Final (Sala 2) Duane

TIPO HUMANO

Tácticas de combate:



Deja a Duane, el hechicero, para el final y céntrate en los dos soldados con armadura. Utiliza tu mejor arma contra los humanos y apunta todos tus ataques hacia su cuerpo. Procura mantener a los dos soldados alejados de Duane para que éste no los pueda curar. Cuando los hayas derrotado, ataca al hechicero con combos tan largos como dañinos. Si se pone excesivamente pesado, utiliza la magia Degenerate para mermar sus fuerzas o Prostasia para mejorar tu equipo.

Al ser derrotados, cada uno de estos tres enemigos te obsequiará con distintos objetos:

Duane: Magnolia Frau (cetro de plata), Wizard Robe (armadura de piel), Crimson Key (llave para abrir puerta de la sala 1) , Grimoire Demolir (contiene la magia Explosion, que concentra la fuerza de una explosión en una zona determinada) y Grimoire Clef (contiene el hechizo Unlock, que permite abrir cofres cerrados).

Bejart: Guisarme (gran hacha de bronce) y 3 Cure Root (recupera 50 puntos de HP).

Sarjik: Rapier (espada de hierro), 3 Mana root (recupera 25 puntos de MP).

MAGIAS DEL GRUPO SHAMAN (magias curativas)

Nombre	Puntos de Magia	Afinidad
Heal	5	Luz (light)
Antidote	3	Luz (light)
Blessing	17	Luz (light)
Clearence	15	Luz (light)
Surging Balm	20	Luz (light)

City Walls West

Esta breve, pero no menos intensa zona, apenas nos deparará sorpresas. Son tres salas que llevan a otra zona del juego.

1. Students of Death.
Nada que reseñar, ni enemigos, ni trampas ni nada de nada.

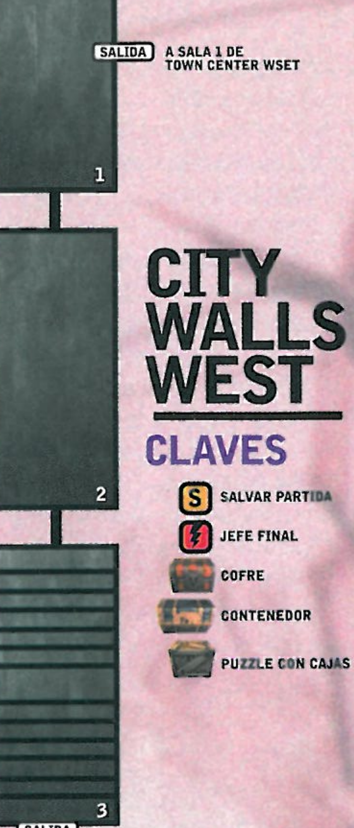
2. The Gabled Hall.
- Al entrar en esta sala la puerta se cerrará y no se abrirá hasta que derrotemos a todos los enemigos.
- Enemigos: Zombie Fighter, Zombie Knight.

3. Where The Master Fell.
- Al bajar las escaleras y cruzar la puerta de salida de esta sala, accederemos a la sala número 1 del mapa Abandoned Mines B1.



Tras una breve secuencia de video, accederás al mapa Abandoned Mines B1.









CARACTERÍSTICAS DE LOS ENEMIGOS EN CITY WALLS WEST

NOMBRE	PUNTOS DE MAGIA	AFINIDAD	DÉBIL A
Zombie Fighter	Muerto	Oscuridad, Armas contundentes	Luz, Fuego, Armas punzantes
Zombie Knight	Muerto	Oscuridad, Armas contundentes	Luz, Fuego, Armas punzantes

Abandoned Mines B1

Esta es una de las primeras zonas del juego en las que no podremos visitar todas las salas, ya que para eso se necesita un objeto especial, llamado Silver Key, que sólo obtendremos al completar el juego una vez.

1.Dreamers Entrance.
- Enemigos: 3 Stirge.

2. The Crossing.
- Punto para salvar la partida.
- Enemigos: Hellhound.

3. Miner´s Resting Hall.
- Cofre: utiliza el hechizo Unlock (Grimoire Clef) para abrirlo, y así podrás hacerte con los siguientes objetos: Stinger (gran hacha de bronce), Quad Shield (escudo de bronce), Ring Mail (coraza de bronce), Ring Leggings (botas de bronce), White Queen (gema que reduce el efecto Nubness en un 20% de las ocasiones), Grimoire Visible (contiene la magia Eureka, que revela las trampas de una sala) y 5 Cure Bulb (restauran 100 HP).
- Enemigos: 2 Goblin, Mimic.

4. Conflict And Accord.
- Enemigos: Helhound, Goblin.

5. The End Of The Line.
- Todas las puertas permanecerán cerradas hasta que acabemos con todos los enemigos.
- Enemigos: Stirge, 2 Goblin.
- Al acabar con todos los enemigos, regresa a la sala 2 de este mapa y continúa avanzando por la habitación número 6.

6. The Suicide King.
- Enemigos: Stirge, 2 Goblin.

7. The Battle´s Beginning.
- Las puertas permanecerán cerradas hasta que derrotes al enemigo.

8. What Lies Ahead.
- Enemigos: Goblin, Goblin Leader.
- Trampa: Heal Panel (recupera energía). Se encuentra cerca del muro oeste de esta sala.

Enemigo Final (Sala 7) Wyvern

TIPO DRAGÓN HP 341 MP 0

Tácticas de combate:



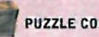
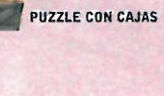
Emplea a fondo tu arma más potente contra dragones localizando todos los ataques en las piernas de esta criatura. Ten en cuenta también que este dragón ofrece cierta resistencia a las armas punzantes, por lo que es recomendable utilizar otro tipo de arma. Si Wyvern se pone demasiado pesado, el hechizo Degerate mermará sus fuerzas y si combinas sus efectos con el conjuro Prostasia sobre Ashley, este dragón no debería aguantar tus ataques ni 2 minutos. Si aún así no consigues hacerle retroceder, procura pegarte a él y devolverle el 40% de los daños de sus ataques físicos con la técnica de defensa Impact Guard.

Al derrotarlo, Wyvern nos obsequiará con unos cuantos objetos: Hyacinth Sigil (rompe el sello de una puerta cerrada en este mapa), Cure Tonic (recupera 150 puntos de HP) y Grimoire Ignifuge (contiene el hechizo Pyro Guard, que temporalmente hace las armaduras más resistentes al fuego).

ABANDONED MINES B1

CLAVES



SALVAR PARTIDA
JEFE FINAL
COFRE
CONTENEDOR
PUZZLE CON CAJAS

SALIDA A SALA 3 DE CITY WALLS WEST
CERRADA CON SILVER KEY
A SALA 6 DE TOWN CENTER WEST SALIDA
CERRADA CON FERN SIGIL





9. The Fruits of Friendship.
- Utiliza la baldosa flotante para superar tranquilamente la brecha.
- Resuelve el puzzle con las cajas de madera: verás una torre formada por un bloque de piedra en la base y dos cajas de madera con los bordes de metal. Lo que debes hacer es subirte en un pequeño montículo que hay junto a la columna y empujar desde ese punto una de las cajas de madera con los bordes metálicos. Una vez en el suelo, empújala contra la pared de piedra para alcanzar la salida. Recuerda que para poder engancharte a los bordes de las paredes, montículos y demás salientes, no debes tener sacadas las armas.

10. The Earthquake´s Mark.
- Enemigos: No hay ningún enemigo.
- Si has llegado a esta sala desde la sala número 5, debes pasar antes por la sala 7 para enfrentarte a Wyvern y así poder abrir la puerta cerrada de esta sala, que requiere el objeto Hyacint Sigil.
- Trampa: Eruption (resta energía). Está frente a la puerta que da a la sala 11.

11. Coal Mine Storage.
- Enemigos: 2 Goblin, Goblin Leader.
- Trampa: Poison Panel (envenena a Ashley). Esta situada frente al cofre. Trampa: Trap Clear (anula todas las trampas de la sala). La encontrarás en el montículo que hay detrás del cofre.
- Cofre: Ring Sleeve (guante de bronce), Chain Coif (casco de bronce), Undine Jasper (gema que aumenta la afinidad con el agua) y Fern Sigil (sello mágico que abre una puerta cerrada de este mapa).

12. The Passion Of Lovers.
- Ashley tiene 15 segundos para pasar a la sala 14.

13. The Hall of Hope.
- Si pretendes volver a la sala anterior, tienes 15 segundos para hacerlo.

14. The Dark Tunnel.
- Enemigos: 2 Goblins, Goblin Leader.
- Punto para salvar la partida.
- Más adelante, en esta sala aparecerá un nuevo muñeco de entrenamiento. Si decides utilizarlo, aumentarás de manera considerable la afinidad de tu arma contra las bestias.

Enemigo Final (Sala 17) Fire Elemental

TIPO FANTASMA HP 317 MP 141 RESISTENTE A FUEGO DÉBIL A AGUA

Tácticas de combate:



Este es el primero de los seres elementales a los que te enfrentarás, y el fuego es su medio. Lo lógico es emplear todos los recursos defensivos orientados hacia el fuego, para que sus ataques resten pocos puntos de HP. Así, por ejemplo, de cara a la defensa, lo mejor es equipar como accesorio el objeto Salamander Ring y en el escudo la gema Salamander Rubi. También puedes utilizar el hechizo Pyro Guard para protegerte del fuego. Para repeler sus ataques y sufrir menos daños, tampoco está de más emplear la habilidad de defensa Fireproof, que reduce al 50% los daños de los ataques de fuego. De cara al ataque, utiliza el hechizo Frost Fussion sobre un arma con gran afinidad al agua y/o a los fantasmas, y efectúa combos largos intercalando golpes que resten MP para reducir la afluencia de sus ataques mágicos.
Al acabar con él, obtendremos: Grimoire Flame (contiene el hechizo Flame Sphere, que produce una explosión de fuego en una zona determinada), Elixir Of Queens (añade unos cuantos puntos de HP) y Manatonic (recarga 100 puntos de MP).

15. Everwant Passage.
- Enemigos: Mimic, 2 Goblins.
- Hay una puerta que requiere la llave plateada (Silver Key) para ser abierta.

16. Rust In Peace.
- Enemigos: Goblin Leader, Goblin.
- Cofre (utiliza el hechizo Unlock para abrirlo): Chain Sleeve (guante de bronce), Salamander Ring (accesorio que tiene la esencia del espíritu de fuego), Manabreaker (gema para escudos que repele los ataques mágicos en un 20% de las ocasiones), Elixir of Sages (aumenta la inteligencia unos cuantos puntos) y Grimoire Undine (contiene la magia Frost Fussion, que aumenta temporalmente la afinidad de las armas al agua).

17. The Smeltry.
- Las puertas permanecerán cerradas hasta que no derrotes al enemigo que custodia esta sala.

18. Clash of Hyaenas.
- Resuelve el puzzle con las cajas de madera: coge las dos cajas de madera y colócalas en el borde del abismo. »

CARACTERÍSTICAS DE LOS ENEMIGOS EN ABANDONED MINES B1

NOMBRE	TIPO	RESISTENTE A	DÉBIL A
Hellhound	Bestia	Oscuridad, Armas contundentes	Luz, Fuego, Armas punzantes
Mimic	Bestia	Agua, Luz, Tierra	Fuego, Aire, Armas punzantes
Stirge	Bestia	–	–
Goblin	Humano	Tierra, Luz, Armas contundentes	Aire, Fuego, Armas de filo
Goblin Leader	Humano	Tierra, Luz, Armas contundentes	Aire, Fuego, Armas de filo

» Súbete en ellas y, desde ese punto, utiliza el hechizo Fixate para paralizar la baldosa cuando ésta se encuentre justo enfrente de Ashley. Cruza el abismo y destroza una de las cajas de madera con borde metálico que están formando una pequeña torre. Ahora, súbete sobre las cajas y salta hasta el muro de enfrente para llegar a la puerta.

19.Greed Knows No Bounds.
- Enemigos: 2 Goblin Leaders, Goblin.

20. Live Long and Prosper.
- En esta sala hay una puerta cerrada que requiere el objeto Fern Sigil (dicho objeto se encuentra en la sala 11).

21.Pray To The Mineral Gods.
- Enemigos: 3 Stirge.

22.Traitor's Parting.
- Las puertas de la sala permanecerán cerradas hasta que logres derrotar a su guardián.

23.Escapeway.
- Enemigos:
- La salida de esta sala conduce a la sala número 6 de Town Center West, un nuevo mapa.





Enemigo Final (Sala 22) Ogre

TIPO FANTASMA **HP** 536 **MP** 35 **RESISTENTE A** FUEGO **DÉBIL A** FUEGO, ARMAS PUNZANTES, ARMAS DE FILO **RESISTENTE A** TIERRA, OSCURIDAD, LUZ, AIRE, ARMAS CONTUNDENTES

Tácticas de combate:
Frente a este veloz enemigo, no hay una estrategia única. Puedes concentrar tus ataques en las piernas para tratar de reducir su movilidad, o bien golpear sin compasión sus brazos, sobre todo al que lleva el arma. En cualquier caso utiliza el hechizo Degenerate para reducir su fortaleza, y acto seguido el conjuro Prostasia para potenciar tu equipo. Emplea a fondo tu mejor arma contra las bestias (a ser posible que sea de filo o punzante) y... paciencia y a pegarse hasta acabar con él. Ogre también es vulnerable al fuego, pero el nivel de los hechizos que tengas ahora será realmente bajo y apenas le harán daño.



Una vez lo hayamos derrotado, recibiremos: 3 Cure Bulb (restauran 100 HP), Elixir Of Kings (añade unos cuantos puntos de fuerza) y Grimoire Rempart (contiene la magia Terra Ward, que incrementa temporalmente la afinidad de cualquier arma de nuestro inventario con el elemento tierra).



De Vuelta a Town Center West



Esta zona de Leá Monde es la que hay al otro lado del río que no pudimos cruzar antes, ese en el que había una baldosa flotante al lado, donde nos enfrentamos a Duane y a sus secuaces. Pues bien, ahora la baldosa está en movimiento, por lo que podemos volver en cualquier momento a la Workshop "Magic Hammer" para reorganizar nuestro equipo.

CARACTERÍSTICAS DE LOS ENEMIGOS EN ABANDONED MINES B1

NOMBRE	TIPO	RESISTENTE A	DÉBIL A
Crimson Blade	Humano	Todos los hechizos, Armas de filo y punzantes	Armas contundentes

6.Rue Bouquet.
- Punto para guardar la partida.

7. Glacialadra Kirk Ruins.
- Enemigos: 2 Crimson Blades.
- En esta sala hay una puerta cerrada que necesita el objeto Rood Inverse para ser abierta. Este objeto no lo conseguirás hasta que completes el juego una vez.

8. Rue Sant D'alsa.
- Enemigos: 2 Crimson Blade.
- En la parte alta de una de las casas de piedra de esta sala hay una puerta semioculta. Para acceder a ella, lo que debes hacer es fijarte en los puntos blancos del mapa, y subirte al montículo que hay pegado a la casa en cuestión. Desde este punto,alcanzarás la zona superior agarrándote al saliente (recuerda que el amigo Ashley sólo puede engancharse a los salientes si tiene el arma enfundada).
- Al cruzar la puerta, aparecerás en la sala número 10.

9. Villeport Way.
- La puerta cerrada de esta habitación sólo puede abrirse desde la sala 3 del mapa City Walls South.
- Además, te encontrarás una reja que no se puede abrir de ninguna manera, por mucho que lo intentes. Para poder superarla, debes retroceder a la sala anterior y seguir por la puerta semioculta (ya hemos explicado como encontrarla) de la sala número 8.

10. Dinas Walk.
- Enemigos: 2 Crimson Blades.
- Sal por la otra puerta y aparecerás al otro lado de la reja de la sala 9.
- Sal por la puerta aún explorada a la sala 1 del mapa Undercity West.











MAGIAS DEL GRUPO SORCERY

Nombre	Puntos de Magia
Herakles	12
Degenerate	7
Enlighten	12
Psychodrain	7
Invigorate	12
Leadbones	7
Prostasia	15
Tarnish	7
Silence	7
Magic Ward	21
Stun Cloud	7
Poison Mist	11
Curse	17
Fixate	3
Dispel	10
Unlock	3
Eureka	6
Analyze	5

NOTA. Todas ellas son magias de apoyo que alteran el estado

Undercity West





Antes de adentrarnos en esta zona, es más que recomendable volver a la tienda "Magic Hammer" para crear armas más potentes, porque las criaturas que veremos de ahora en adelante no van a ser precisamente débiles. Entre ellas destacan por méritos propios los magos zombies (Zombie Mage), que pueden resultar muy molestos en compañía de otros muertos vivientes. Nuestro consejo es que concentres los ataques en ellos para eliminarlos cuanto antes.

1. The Bread Peddler´s Way.
- Nada que destacar.

2. Way Of The Mother Lode.
- Enemigos: Zombie Knight, Ghast.

3. Sewer Of Ravenous Rats.
- Enemigos: 2 Skeleton, Zombie Mage.
- En esta sala encontrarás una puerta cerrada que requiere la llave plateada (Silver Key) para ser abierta. Este objeto no lo conseguirás hasta haber completado el juego una vez.

4. Underdark Fishmarket.
- Las puertas permanecerán cerradas hasta que derrotes al enemigo que custodia esta sala.

5. The Sunless Way.
- En esta sala hay una puerta cerrada que requiere la llave de hierro para ser abierta (Iron Key).
- Punto para salvar partida.

6. Hall of Poverty.
- Enemigos: Zombie Knight.
- Hay una puerta cerrada que necesita ser abierta desde el otro lado.

7. The Washing-Woman´s Way.
- Enemigos: Ghast, Zombie Knight.
- Trampa: Heal Panel (recupera energía). Está en la parte sur de la sala.
- Trampa: Cure Panel (sana los estados alterados). Se encuentra al norte de la salida situada al este.

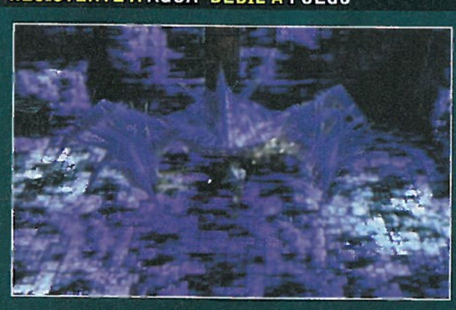
8. Remembering Days Of Yore.
- Enemigos: Ghast, Zombie Mage, Zombie Knight.
- Para ser abierta, una de las puertas requiere la llave de hierro (Iron Key).

9. Where The Hunter Climbed.
- La salida de esta sala da a la primera habitación del mapa Snowfly Forest.

Enemigo Final (Sala 4) Giant Crab

TIPO BESTIA **HP** 415 **MP** 0 **RESISTENTE A** AGUA **DÉBIL A** FUEGO

Tácticas de combate:



Antes de comenzar la pelea, es recomendable reordenar las habilidades de Ashley. Por un lado te resultará muy útil la habilidad de defensa Aqua Ward, que reduce en un 50% los daños de los ataques afines al agua. Lo mismo sucede con la gema Undine Jasper, que colocada en un escudo, reducirá los daños que nos pueda causar este gigantesco cangrejo. De cara a la ofensiva, centra tus ataques en su boca o en su cuerpo con armas afines al fuego (equipadas con la gema Salamander Ruby) o con Break Arts afines al fuego. También te resultarán útiles los conjuros Degenerate y Prostasia. Ah, no olvides sanarte a menudo, ya que sus ataques Aqua Bubble y Tidal Rush quitan mucha vida de un solo golpe. Además, si peleas con una espada, el Break Art "Rending Gale" resulta demoledor. Otra opción es comenzar el combate con un Chain Combo corto para envenenar al cangrejo con la habilidad "Snake Venom". Al derrotar a esta criatura, obtendrás: 3 Cure Bulbs (recuperan 100 puntos de HP), Elixir of Queens (incrementa unos cuantos puntos de HP) y Grimoire Sylphe (contiene la magia Luft Fussion, que temporalmente aumenta la afinidad de las armas al elemento aire).

UNDERCITY WEST

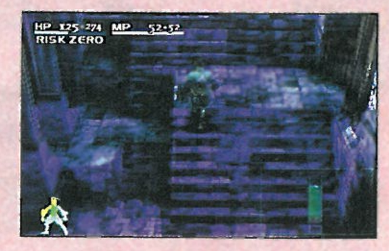
CERRADA CON ROOD INVERSE · SALIDA 20
19 · CERRADA CON SILVER KEY
1 · SALIDA · A SALA 9 DE TOWN CENTER WEST
2 · 3 · 4
SÓLO SEGUNDA PARTIDA · SALIDA
CERRADA CON IRON KEY · 18 · 8 · 5 · SALIDA · A SALA 1 DE LIMESTONE QUARRY
CERRADA CON IRON KEY
A SALA 1 DE TOWN CENTER EAST · SALIDA · 16
A SALA 1 DE TOWN CENTER EAST · SALIDA · 17 · SALIDA · CERRADA CON GOLD KEY
6 · 7 · 13
A SALA 1 DE ABANDONED MINES B1 · SALIDA · 15
9 · SALIDA · A SALA 1 DE SNOWFLY FOREST
12 · 11 · 14 · SALIDA · CERRADA CON GOLD KEY
10 · SALIDA · A SALA 5 DE CITY WALLS EAST

CLAVES

- S: SALVAR PARTIDA
- JEFE FINAL
- COFRE
- CONTENEDOR
- PUZZLE CON CAJAS

CARACTERÍSTICAS DE LOS ENEMIGOS EN UNDERCITY WEST

NOMBRE	TIPO	RESISTENTE A	DÉBIL A
Ghast	Muerto	Oscuridad, Tierra, Armas contundentes	Luz, Fuego
Skeleton	Muerto	Oscuridad, Aire, Armas punzantes	Luz, Tierra, Armas contundentes
Zombie Knight	Muerto	Oscuridad, Agua, Armas contundentes	Luz, Fuego, Armas punzantes
Zombie Mage	Muerto	Oscuridad, Agua, Armas contundentes	Luz, Fuego, Armas de filo



SNOWFLY FOREST

Has llegado a uno de los mapas más complicados y retorcidos del juego. Y es que este bosque no es otra cosa que un complicado y retorcido laberinto que te puede provocar muchos quebraderos de cabeza. Cada sala puede enviarte a una que está en el extremo opuesto sin una aparente razón, por lo que te recomendamos que sigas al pie de la letra la guía si no quieres desquiciarte y desesperarte rápidamente. Ah, por último, ten en cuenta que siempre que hacemos referencia al norte, sur oeste o este, nos referimos a los puntos cardinales que tiene el mapa del juego, y no a los auténticos.

CARACTERÍSTICAS DE LOS ENEMIGOS EN SNOWFLY FOREST

NOMBRE	TIPO	RESISTENTE A	DÉBIL A
Basilisk	Bestia	Tierra, Agua, Fuego	Aire, Armas punzantes
Ichthious	Bestia	Aire, Agua, Luz	Tierra, Armas de filo
Fire Elemental	Fantasma	Fuego	Agua
Zombie Knight	Muerto	Oscuridad, Agua, Armas contundentes	Luz, Fuego, Aire, Armas punzantes

1. The Faerie Tale.
- Punto para salvar la partida.

2. The Hunt Begins.
- Nada que destacar.

3. Which Way Home.
- En esta sala no hay ningún enemigo. Métete por la salida del oeste para llegar a la habitación número 4.

4. The Giving Trees.
- Enemigos: 2 Basilisk.
- La salida del sur te llevará a la sala 12 de este mismo mapa.
- La salida del oeste te llevará a la sala 11 de este mismo mapa.

5. The Birds and The Bees.
- Enemigos: 2 Ichthious.
- La salida del oeste conduce a la sala 12 de este mismo mapa.
- La salida del este conduce a la sala número 4 de este mapa.

6. The Wounded Boar.
- Nada que destacar.

7. Golden Egg Way.
- La salida del norte te llevará hasta la sala número 8 de este mismo mapa.
- La salida del este te conducirá a la habitación 9 de este mismo mapa.
- La salida del sur te llevará a la sala número 13 de este mismo mapa.

8. The Traces Of The Beast.
- La salida del sur conduce a la sala 7 de este mismo mapa.

9. Fluttering Hope.
- Enemigos: Basilisk,
- La salida del oeste conduce a la sala 7 de este mismo mapa.

10. Return To The Land.
- Las salidas permanecerán cerradas hasta que derrotes al enemigo.
- Una vez vencido, podrás ir a la sala 11 por la salida del sur.

11. The Spirit Trees.
- La salida del sudeste conduce a la sala 4 de este mismo mapa.

12. They Also Feeds.
- Trampa: Heal Panel (recupera energía). Está en la zona norte de la sala, entre una colina y un árbol.
- La salida del norte conduce a la sala 4 de este mismo mapa.



SNOWFLY FOREST

CLAVES

S SALVAR PARTIDA · JEFE FINAL · COFRE · CONTENEDOR · PUZZLE CON CAJAS

A SALA 9 DE UNDERCITY WEST — SALIDA

A SALA 1 DE CITY WALLS SOUTH — SALIDA





Enemigo Final (Sala 10)
Earth Dragon

TIPO DRAGÓN HP 510 MP 0
RESISTENTE A TIERRA
DÉBIL A AIRE

Tácticas de combate:
Este dragón es afín al elemento tierra, por lo que debes sacar a relucir todas tus habilidades defensivas contra este elemento, como por ejemplo la habilidad de defensa Terra Ward. Utiliza el arma con mejor afinidad al aire, insértale la gema Dragonite para mejorar su afinidad contra los dragones, y emplea el hechizo Prostasia para mejorar tu equipo o bien el conjuro Luft Fussion para mejorar aún más la afinidad del arma con el aire.
Al ser derrotado, este dragón te obsequiará con: Bronze Key (llave de Bronce), Grimoire Parebrise (contiene el hechizo Aero Guard, que temporalmente incrementa la defensa contra ataques afines al elemento aire) y Vera Potion (reduce el riesgo a cero).











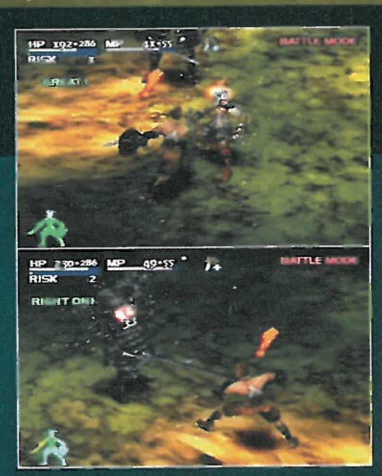
Enemigos Finales (Sala 25)

Grissom

TIPO HUMANO.

Dark Crusader

TIPO DEMONIO HP 377 MP 78



Tácticas de combate:
Rara vez volverás a encontrarte una batalla tan peculiar como esta. Sydney te ayudará hechizándote con conjuros de apoyo, como Prostasia, así que no le ataques "en señal de agradecimiento", ya que tus objetivos son otros bien distintos. En primer lugar dirige todos tus ataques a Grissom, con tu mejor arma para humanos equipada con la gema Hearalis. Los conjuros Invigorate y Prostasia ayudarán a la hora de reducir la duración del combate contra este humano. Cuando hayas acabado con él, y sólo entonces, concéntrate en el demonio Dark Crusader. Contra esta criatura sigue el mismo esquema, pero utilizando un arma con gran afinidad a los demonios y haciendo uso de hechizos como Degenerate. Sin la ayuda de Grissom, este ser es pan comido.
Grissom: Shillelagh (cetro de hagane), Swan Song (accesorio), Grimoire Annuler (contiene el hechizo Magic Ward, que evita los efectos del siguiente hechizo que se ejecute sobre el objetivo) y Grimoire Gnome (contiene la magia Soil Fussion, que temporalmente aumenta la afinidad de las armas al elemento Tierra).
Dark Crusader: Angel Wing (gran espada de hagane), Grimoire Deteriorer (contiene el hechizo Tarnish, que temporalmente debilita el equipo del enemigo) y Elixir Of Queens (añade unos cuantos puntos de HP).

- La salida del este conduce a la sala 5 de este mismo mapa.

13. The Yellow Wood.
- Enemigos: 2 Ichthious.
- La salida del norte conduce a la sala 7 de este mismo mapa.
- Si no te has enfrentado todavía al enemigo Earth Dragon (dragón de tierra), no podrás meterte por la salida sur de esta habitación.

14. Where Soft Rains Fell.
- Enemigos: Fire Elemental (no tienes porque matarlo para poder avanzar, lo mejor es evitarlo y seguir corriendo para llegar cuanto antes a sala 15).

15. Forest River.
- Punto para Salvar la partida
- Enemigos: 2 Zombie Knight, Basilisk.
- Trampa: Cure Panel (sana los estados alterados). Esta situada cerca del río, en la parte sureste.
- Cofre: Knuckle Guard (empuñadura), Circle Shield (escudo de hagane), Chain Mail (coraza de hierro), Sylphid Ring (accesorio que contiene el espíritu del aire), Nightkiller (gema que, colocada en un escudo, aumenta la probabilidad de evitar los ataques mágicos en un 20%), 3 Acolyte´s Nostrum (restaura 100 HP y 100 MP) y Grimoire Agilite (contiene el hechizo Invigorate, que incrementa la agilidad temporalmente).
- La salida que hay al norte, antes de cruzar el río, conduce a la sala 2 de este mismo mapa.
- Cruza el río utilizando los pilares que hay en el agua y métete por la puerta que verás al otro lado en la sala 16.

16. Lamenting To The Moon.
- Enemigos: 2 Basilisk.
- La salida del oeste conduce a la sala 17 de este mismo mapa.
- La salida del este conduce a la sala 19 de este mismo mapa.

17. The Wolves´ Choice.
- La salida del este conduce a la sala 16 de este mismo mapa.

18. The Woodcutters´s Run.
- Enemigos: Ichthious, Basilisk.

19. Howl Of The Wolf King.
- Enemigos: 2 Basilisk.
- La salida del este conduce a la sala 1 de este mismo mapa (¡¡cuidado no te equivoques!!)

20. The Hollow Hills.
- Enemigos: 2 Ichthious.

21. Running With Wolves.
- Enemigos: Fire Elemental (haz lo mismo que hiciste con el de la sala 14).

22. You Are The Prey.
- Enemigos: 2 Ichthious.
- La salida del este conduce a la sala 23 de este mapa.
- La salida sur conduce a la sala 20 de este mapa, pero una vez la cruces no podrás volver atrás.

23. The Silent Hedges.
- La salida del este da a la sala 16 de este mismo mapa.

24. The Secret Path.
- Enemigos: Ichthious, Basilisk.

25. Hewn From Nature.
- Todas las salidas de esta habitación permanecerán cerradas hasta que hayas acabado con los dos enemigos que la custodian.
- Cofre: Corpse Reviver (espada de hierro), Circle Shield (escudo de bronce), Demonia (gema que incrementa la afinidad de las armas contra los demonios), 3 Vera Tonic (reduce 75 puntos de riesgo) y 3 Cure Bulb (recuperan 100 HP).

26. The Wood Gate.
- Punto para salvar la partida.
- Cuando abandones esta sala por la puerta opuesta a la que has entrado, aparecerás en la habitación número 1 del mapa City Walls South.



CHAIN ABILITIES

Nombre	Riesgo (Risk)	Efecto
Heavy Shot	1	Añade un 40% de daño al ataque principal
Gain Life	2	Recupera una cantidad de vida igual al 30% del daño causado
Temper	2	Inflige 40% de daño adicional y añade puntos DP
Mind Assault	1	Reduce MP del enemigo en una cantidad igual al 30% del daño infligido
Gain Magic	2	Ashley recupera MP en una cantidad igual al 30% del daño causado
Numbing Claw	3	Añade el efecto Numbness a un ataque
Snake Venom	3	Añade el efecto Poison a un ataque
Dulling Impact	3	Añade el efecto Silence a un ataque
Instill	1	Inflige daño adicional del 10% y añade puntos PP
Raging Ache	1	Causa daño adicional igual al 10% que ha recibido Ashley
Mind Ache	1	Reduce los MP del enemigo en una cantidad igual al 20% de los puntos que ha utilizado Ashley
Paralysis Pulse	3	Añade el efecto Paralysis al ataque
Crimson Pain	2	Inflige daño adicional igual al 100% y causa un daño a Ashley igual al 30% del ataque base

City Walls South

En esta breve zona sólo encontrarás enemigos pertenecientes al tipo Dragón, por lo que se hace muy recomendable eliminar unos cuantos para mejorar aún más nuestra arma contra dragones.

1. The Weeping Boy.
- Enemigos: 2 Lizardman.

2. Swords For The Land.
- Enemigos: 2 Lizardman, Blood Lizardman.
- En esta sala tendrás que superar un combate que tiene como límite 30 segundos de tiempo. Hasta que no completes el reto, no se abrirán las puertas de salida.

3. In Wait Of The Foe.
- La puerta cerrada se puede desbloquear para acceder a la sala 9 del mapa City Walls West.

4. Where Weary Riders Rest.
- Enemigos: 2 Lizardman, Blood Lizardman.

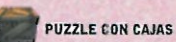
CARACTERÍSTICAS DE LOS ENEMIGOS EN CITY WALLS SOUTH

NOMBRE	TIPO	RESISTENTE A	DÉBIL A
Blood Lizardman	Dragón	Agua, Oscuridad, Armas contundentes	Aire, Fuego, Armas punzantes
Lizardman	Dragón	Agua, Armas contundentes	Aire, Armas punzantes

CLAVES









CITY WALLS SOUTH

5. The Boy's Training Room.
- Enemigos: 2 Lizardman, Blood Lizardman.
- La salida del este conduce a la sala 1 del mapa The Keep.
- Más adelante, en esta habitación aparecerá un muñeco de entrenamiento que nos permitirá aumentar la afinidad de nuestras armas contra los dragones.






The Keep

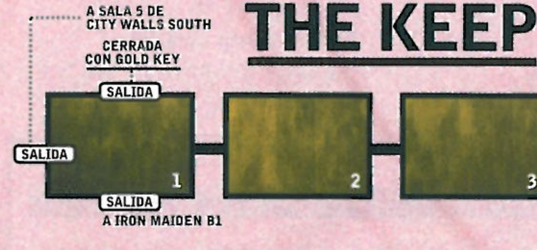
En esta zona puedes disfrutar de los combates cronometrados, que no son otra cosa que enfrentamientos contra algunas de las criaturas más poderosas de todo el juego. En la primera partida resulta imposible acceder a todas estas salas, así que olvídate de esta zona hasta la segunda vez que juegues. Lo único interesante de esta zona, por ahora, es que desde la primera habitación podemos acceder a un mapa nuevo, la zona Iron Maiden B1. Te recomendamos que recorras las dos primeras salas de este mapa, ya que en la segunda obtendrás objetos como el Mandrake Sigil, que te permitirán abrir puertas de zonas algo más avanzadas. De este modo, te evitarás paseos inútiles más adelante.



1. The Soldier's Bedding.
- Una de las puertas requiere la llave de oro (Gold Key), que no obtendrás hasta completar el juego una vez.
- La salida del sur conduce a la sala 1 del mapa Iron Maiden B1 (mapa 11). Al adentrarnos en esta zona conocerás a dos nuevas criaturitas. Recuerda que más adelante deberás regresar a esta zona para inspeccionarla a fondo.

CARACTERÍSTICAS DE LOS ENEMIGOS EN THE KEEP

NOMBRE	TIPO	RESISTENTE A	DÉBIL A
Gargoyle	Demonio	Oscuridad, Agua	Tierra, Fuego, Armas punzantes
Wraith	Fantasma	Oscuridad	Luz



THE KEEP

A SALA 1 DE TOWN CENTER SOUTH
SALIDA
4 5 6 7

1. The Cage (mapa Iron Maiden B1). Nada que destacar.

2. The Cauldron (mapa Iron Maiden B1).
- Al entrar en esta sala, las puertas se cerrarán y no se abrirán hasta que no acabes con los tres enemigos que te esperan aquí.
- Enemigos: 2 Gargoyle, Wraith.
- Al acabar con estas criaturas obtendrás los siguientes objetos: Mandrake Sigil, Grimoire Exsorcerer (contiene el hechizo Exorcism, que realiza un exorcismo sobre los enemigos del tipo Muerto), Spirit Orison (cura el efecto Nubness, que nos impide realizar Chain Combos) y Vera Bulb (reduce el riesgo en 50 puntos). Después de esto deberás volver al mapa The Keep.

2. A Storm Of Arrows.
• Para poder abrir las dos puertas de esta habitación, antes tienes que hacerte con los objetos Kalmia Sigil y Columbine Sigil.

3. Urge The Boy On.
• Así mismo, para abrir las puertas de esta sala antes debes obtener los objetos Verbena Sigil y Anemona Sigil.

4. A Taste Of The Spoils.
• De la misma manera, si quieres abrir las puertas de esta sala necesitas conseguir un par de objetos: el Schirra Sigil y el Marigold Sigil.

5. Wiping Blood From Blades.
• En esta sala hay dos puertas cerradas. Para abrirlas necesitas los objetos Azalea Sigil y Tigertail Sigil.



6. The Warrior's Rest.
• El duelo contra Rosencrantz sólo será activado al cruzar la puerta que hay al norte de la sala. Por eso, antes deberías pasar por la tienda Workshop que hay en esta zona.
• El cofre que hay en esta sala no puede ser abierto en estos momentos, ni siquiera con el hechizo Unlock. Necesitas una llave que no obtendrás hasta bien avanzado el juego.

Enemigo Final (Sala 6)
Rosencrantz
TIPO HUMANO
Tácticas de combate:
Rosencrantz no debe causarte demasiados quebraderos de cabeza si tienes un arma decente frente a los humanos. Mejora aún más su rendimiento con el hechizo Prostasia y... ¡duro y a la cabeza!





• Una vez hayas superado este fácil combate, vuelve a cruzar la puerta del norte para acabar con tus cansados huesos en la sala número 1 del mapa Town Center South.

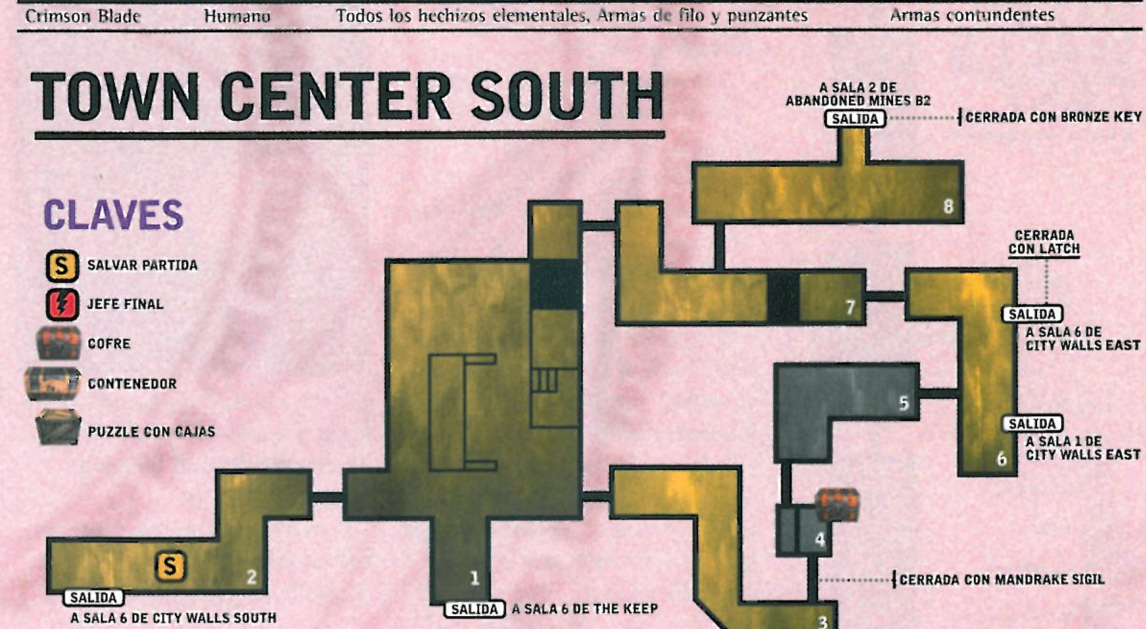
7. Workshop "Keane's Crafts"
• En esta tienda se pueden combinar los siguientes metales: bronce, hierro y hagane.
• Punto para salvar la partida.
• Contenedor.

TOWN CENTER SOUTH



CARACTERÍSTICAS DE LOS ENEMIGOS EN TOWN CENTER SOUTH

NOMBRE	TIPO	RESISTENTE A	DÉBIL A
Crimson Blade	Humano	Todos los hechizos elementales, Armas de filo y punzantes	Armas contundentes



En este mapeado podrás conseguir buenas piezas para tu armadura al derrotar a algunos Crimson Blades. No dudes en regresar a la última tienda Wokshop para mejorar tu equipo con las últimas "adquisiciones". Ah, dado que los enemigos empiezan a ser duros de roer, no dudes en utilizar el hechizo Degenerate si las cosas se ponen feas.

1.Forcas Rise.
• Enemigos: 2 Crimson Blades.
• Al noreste de la sala encontrarás una salida. Para alcanzarla debes rodear algunas casas y trepar por sus tejados para alcanzar la zona más alta. Desde aquí tendrás que realizar un salto comprometido, así que procura hacerlo con las armas enfundadas y usando el hechizo Invigorate si tu agilidad es demasiado baja. Te recomendamos que este camino lo dejes para el final, y explores antes el resto del mapa.

2. Valdiman Gates.
• Punto para salvar la partida.
• En esta sala puedes abrir una puerta cerrada, que te conducirá a la sala 5 del mapa City Walls South.

3. Rue Aliano.
• Enemigos: 3 Crimson Blades.
• Puerta cerrada (para abrirla, necesitas el objeto Mandrake Sigil, que se encuentra en la segunda sala del mapa Iron Maiden B1).

4. The House Khazabas.
• Cofre (ábrelo con el conjuro Unlock): 10 Eye Argon (muestran las trampas de la sala en la que se usa) y el Grimoire Muet (contiene el hechizo Silence, que fuerza al enemigo a lanzar hechizos).

5. Zebel's Walk.
• Para alcanzar la salida, salta sobre los abismos.

6. Rue Volnac.
• La puerta cerrada sólo puede abrirse desde la sala 3 de City Walls East.
• La que está en la misma pared sí está abierta, y lleva a la sala 1 de dicho mapa. Te recomendamos que avances por esta zona antes de continuar por el mapa Town Center South, ya que podrás recoger algunos objetos y explorar zonas nuevas de Leá Monde, que te serán útiles un poco más adelante.



De Vuelta a Undercity West



A. OPCIONAL: CITY WALLS EAST.

De camino al mapa Undercity West puedes visitar una nueva zona: City Walls East. Esta zona de Leá Monde está habitada por Muertos y Demonios, y es una zona de tránsito que nos permitirá explorar zonas nuevas del mapa Undercity West.

1.Train & Grow Strong.

- Puerta cerrada que requiere el objeto Rood Inverse.

2.The Squire´s Gathering.

- Enemigos: Dark Skeleton, Zombie Mage.

CITY WALLS EAST

A SALA 10 DE UNDERCITY WEST — SALIDA

CERRADA CON LATCH

A SALA 6 DE TOWN CENTER SOUTH — SALIDA

A SALA 6 DE TOWN CENTER SOUTH — SALIDA

CERRADA CON ROOD INVERSE

SALIDA

5 4 3 2 1

CLAVES

- SALVAR PARTIDA
- JEFE FINAL
- COFRE
- CONTENEDOR
- PUZZLE CON CAJAS

CARACTERÍSTICAS DE LOS ENEMIGOS EN CITY WALLS EAST

NOMBRE	TIPO	RESISTENTE A	DÉBIL A
Dark Skeleton	Muerto	Oscuridad, Aire, Armas punzantes	Tierra, Luz, Armas contundentes
Zombie Mage	Muerto	Oscuridad, Agua, Armas punzantes	Luz, Fuego, Armas de filo
Gargoyle	Demonio	Oscuridad, Agua	Tierra, Fuego, Armas punzantes

3.The Invaders Are Found.

- Enemigos: 2 Dark Skeleton.
- La puerta cerrada de esta sala puede ser abierta para acceder a la sala 6 del mapa Town Center South.

4.The Dream Weavers.

- Enemigos: Dark Skeleton, 2 Zombie Mage.

5.The Cornered Savage.

- La puerta de salida conduce a la sala 10 del mapa Undercity West.

B. REGRESO A UNDERCITY WEST.

No es la primera vez que estás en esta zona, aunque en esta ocasión podrás explorar nuevas salas, que te llevarán a un nuevo mapa. Las criaturas de esta zona han evolucionado bastante.

10. Fear Of The Fall.

- Las salidas permanecerán cerradas hasta que derrotes al enemigo que custodia esta sala.

11. Sinner´s Corner.

- Enemigos: Dark Eye, 2 Dark Skeleton.
- Punto para salvar la partida.

12.The Children´s Hideout.

- Dark Eye, 2 Gargoyle.
- Cofre: Sweet Death (espada de plata), Footman´s Mace (Hacha-maza de hagane), Steel Bolt (proyectiles para la ballesta), Spiked Shield (escudo de hierro), Sallet (casco de hagane), Undine Bracelet (accesorio con el espíritu del agua), Speedster (gema que aumenta la probabilidad de evitar un ataque que reduzca nuestra movilidad)

Enemigo Final (Sala 10)
Dark Elemental

TIPO FANTASMA **HP** 378 **MP** 159
RESISTENTE A TODAS LAS AFINIDADES EXCEPTO LUZ
DÉBIL A LUZ

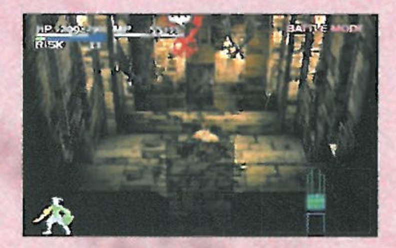
Tácticas de combate:
Utiliza tu arma más potente contra los fantasmas, o en su defecto, la que mejor afinidad tenga al elemento Luz. Con el escudo y la armadura haz lo propio con el elemento Oscuridad. Los hechizos de Luz, como Spirit Surge funcionan bien, tanto o más como Degenerate sobre este ser y Prostasia sobre Ashley.
Al derrotarle, obtendrás: Cattleya Sigil (abre una puerta del mapa Town Center East) y Grimoire Meteore (contiene la magia Meteor, que provoca una lluvia de meteoritos sobre el enemigo).



y Grimoire Dissiper (contiene el hechizo Dispel, que anula cualquier hechizo).

13. Nameless Dark Oblivion.

- Enemigos: Dark Eye.
- En esta sala hay una puerta cerrada que requiere la llave de Plata (no disponible hasta la segunda partida).



14. Corner Of Prayers.

- Enemigos: 2 Dark Eye, Skeleton.
- En esta sala también encontrarás una puerta cerrada, aunque en esta ocasión necesitarás una llave.

15. Hope Obstructed.

- Enemigos: 2 Gargoyles.
- La puerta de salida te llevará a la sala 1 del mapa Abandoned Mines B2.

C. ABANDONED MINES B2.

A estas alturas del juego, puedes tomar una decisión muy importante. Si quieres obtener un porcentaje de juego alto, lo mejor que puedes hacer es visitar la primera sala de esta zona, regresar hasta la sala 8 del mapa Town Center South y continuar avanzando desde allí. Si por el contrario quieres acabar el juego cuanto antes, cruza la puerta que tienes enfrente y ve a la sala 26 del mapa Abandoned Mines B2. Del mismo modo, te recomendamos que regreses a la tienda Workshop del mapa The Keep para reorganizar tus posesiones. Una vez descubierta esta nueva parte del mapa, deberás regresar al mapa Town Centre South y seguir donde lo habías dejado.

D. TOWN CENTER SOUTH.

7. Rue Faltes.

- El portón cerrado no te deja avanzar; regresa a la sala 1 para encontrar un camino alternativo que lleve a esta sala y cruza el arco para llegar a la sala 8.

8. Rue Morgue.

- Enemigos: 2 Crimson Blade.
- La puerta cerrada requiere la llave de Bronce (Bronce Key), que ya posees. Al cruzarla aparecerás en la sala 2 del mapa Abandoned Mines B2.

CARACTERÍSTICAS DE LOS NUEVOS ENEMIGOS EN UNDERCITY WEST

NOMBRE	TIPO	RESISTENTE A	DÉBIL A
Dark Eye	Fantasma	Todo, excepto la Luz	Luz, Armas contundentes y punzantes
Dark Skeleton	Muerto	Oscuridad, Fuego, A. contundentes	Tierra, Agua, Armas contundentes

Abandoned Mines B2

En esta zona será mejor evitar algunos combates y avanzar lo más rápido posible, ya que tendremos que recorrer ciertas zonas con un límite de tiempo. Además, la fauna y flora del lugar empieza a resultar bastante dura, sobre todo si no has preparado bien el equipo.

2. Corridor Of Shade.
- Nada que destacar.

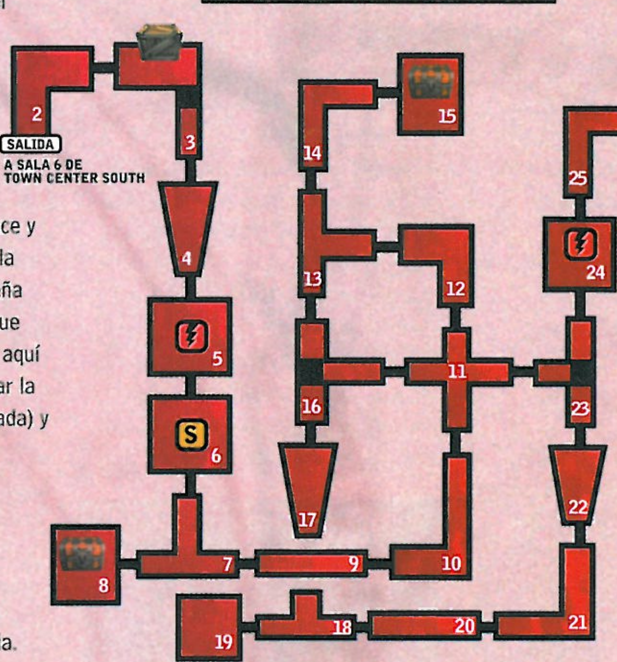




3. Revelation Shaft.
- Resuelve el puzzle con las cajas de madera: nada más entrar en la sala, verás una caja con los bordes metálicos. Empújala hasta tirarla al nivel inferior. Acto seguido, déjate caer sobre la caja que has tirado, y rompe una de las dos cajas de madera que tienes a tu lado formando una columna. Coge la caja de madera que ha quedado a tu alcance y sitúala en el punto más cercano a la baldosa flotante. Forma una pequeña torre con la otra caja de madera que hay cerca, y súbete en ella. Desde aquí no tendrás problemas para alcanzar la baldosa (salta con el arma enfundada) y cruza la puerta de salida.

4. Gambler's Passage.
- Enemigos: 2 Orc.

5. The Miner's End.
- Las salidas de esta sala permanecerán cerradas hasta que derrotes al enemigo que la custodia.



Enemigo Final (Sala 5) Air Elemental

TIPO DRAGÓN **HP** 380 **MP** 158 **RESISTENTE A** AIRE
DÉBIL A TIERRA, ARMAS CONTUNDENTES Y DE FILO

Tácticas de combate:
Usa todas las defensas contra aire que tengas en tu poder, como el accesorio Sylphid Ring o la gema Sylphid Topaz, así como hechizos de defensa contra el aire como Aero Guard. De cara al ataque, utiliza un buen arma contra los fantasmas, o en su defecto la más afín al elemento Tierra, y coloca la gema Gnome Emerald (si la tienes) en una ranura. Ejecuta el hechizo Soil Fussion para aumentar temporalmente la afinidad de tu arma con el elemento Tierra y el conjuro Degenerate para mermar la fortaleza del rival.
Al vencerle obtendrás: Grimoire Foudre (contiene el hechizo Thunderburst, que provoca un gran rayo desde el cielo) y Mana Bulb (recupera 50 HP).



6. Treaty Room.
- Enemigos: Poison Slime, 2 Slime.
- Punto para salvar la partida.

7. Way Of Lost Children
- Enemigos: 2 Orc, Orc Leader.
- Nada más entrar en esta sala, dará comienzo un reto contrarreloj. Consiste en llegar a la sala 26 en menos de dos minutos y medio. Te recomendamos que utilices el mapa de esta zona si quieres superarlo pronto. Si por el contrario, quieres explorar la mayor parte del mapa y conseguir algunos valiosos objetos, tendrás que repetir el reto unas cuantas veces, pudiendo guardar tus progresos cada vez que se agote el tiempo. En cualquier caso, el orden de las salas que debes visitar es: 7, 9, 10, 11, 23, 24, 25, 26.





8. Hidden Resources.
- Enemigos: Mimic, 2 Imp.
- En esta sala hay un cofre que todavía no puedes abrir (necesitas la llave de los cofres (Chest Key)).

9. Desire's Passage.
- Enemigos: 2 Slime.
- Trampa: Cure Panel (sana los estados alterados). Está enfrente de la salida.

10. Sense's Lost.
- Enemigos: 2 Orc.

11. Crossing Of Blood.
- Enemigos: 2 Orcs, Orc Leader. »

CARACTERÍSTICAS DE LOS ENEMIGOS EN ABANDONED MINES B2

NOMBRE	TIPO	RESISTENTE A	DÉBIL A
Blood Lizardman	Dragón	Agua, Oscuridad, Armas contundentes	Aire, Fuego Armas punzantes
Imp	Demonio	Oscuridad, Fuego, Armas punzantes	Luz, Armas contundentes y de filo
Orc	Humano	Aire, Luz, Fuego, Armas punzantes	Agua, Tierra, Armas contundentes
Orc Leader	Humano	Aire, Luz, Fuego, Armas punzantes	Agua, Tierra, Armas contundentes
Mimic	Bestia	Agua, Luz, Tierra	Fuego, Aire, Armas punzantes
Slime	Bestia	Tierra, Agua, Armas contundentes	Fuego, Aire, Armas punzantes
Poison Slime	Bestia	Tierra, Agua, Armas contundentes	Fuego, Aire, Armas punzantes






» • Trampa: Diabolos (resta vida). Esta situada en la zona central de la sala, cerca de la salida del norte.

• Trampa: Holy Light (resta vida). Esta situada cerca de la salida del oeste.

12. The Abandoned Catspaw.

• Enemigos: Poison Slime, 2 Slime.

13. Hall Of Contemplation.

• Enemigos: 2 Orc, Orc Leader.

• Trampa: Eruption (resta energía). Está situada cerca de la salida sur.

14. Hall Of Empty Sconce.

• Enemigos: 2 Orc.

15. Acolyte´s Burial Vault.

• Enemigos: 2 Orc.

• Cofre: Affinity (lanza de hagane), Framea Pole (empuñadura para lanzas), Circle Shield (escudo de hagane), Gauntlet (guante de hagane), Hellraiser (incrementa el éxito de la magia en un 20%) y Grimoire Vie (contiene el hechizo Surging Balm, que recarga puntos de HP durante un corto periodo de tiempo).

16. The Fallen Bricklayer.

• Ashley puede llegar a esta habitación desde las salas 11 o 13. Si accedes desde 13, alcanzar la salida es un poco más complicado, pero no imposible. Para ello, debes subirte en la baldosa flotante, y desde ella saltar en diagonal con el arma guardada, para de este modo poder agarrarte a una de las cajas de madera.

17. Cry Of The Beast.

• Enemigos: 2 Orc.

18. The Ore Of Legend.

• Enemigos: 3 Orcs.

19. Suicidal Desires.

• Enemigos: Imp, Mimic.

• Al entrar, utiliza el hechizo Eureka para que Ashley pueda ver todas las trampas que hay en esta sala.

• Dirige tus pasos a la esquina situada al noreste para activar la trampa "Trap Clear", que anula todas las demás. Ahora puedes abrir el cofre (cuidado no lo confundas con la criatura Mimic).

• Cofre: Dog´s Nose (gran maza de hagane), Target Bow (ballesta de hierro), Barbut (casco de plata), Gnome Brazalet (accesorio que tiene el espíritu de la tierra), Elixir Of Queens (aumenta unos cuantos puntos de HP) y 3 Vera Bulb (reduce el riesgo en 50 puntos).

20. Lambs To The Slaughter.

• Enemigos: 2 Slimes.

• Trampa: Heal Panel (recupera vida). Está en el muro sur cerca de la salida.

21. A Wager Of Noble Gold.

• Enemigos: 2 Orcs.

22. Kilroy Was Here.

• Enemigos: 2 Orc.

23. Fool´s Gold, Fool´s Loss.

• Trampa: Paralysis (impide ejecutar ataques). Está situada en un pequeño cuadrado en el centro de la sala.

Enemigo Final (Sala 24) Earth Elemental

TIPO FANTASMA **HP** 379 **MP** 162
RESISTENTE A TODAS LAS AFINIDADES EXCEPTO AIRE
DÉBIL A AIRE

Tácticas de combate:
Este ser elemental es débil a todos los ataques con alta afinidad al elemento aire, por lo tanto busca un buen arma para fantasmas con gran afinidad a este elemento, y mejórala con la gema Sylphip Topaz y el hechizo Luft Fussion, que temporalmente mejora la afinidad al Aire. Para defenderte, selecciona un escudo con gran afinidad al elemento Tierra, y emplea habilidades de defensa como Terra Ward y el accesorio Sylphid Ring. Con estos consejos, no deberías tener demasiados problemas, y menos aún ejecutando el hechizo Degenerate.
Al vencerle, obtendrás: Grimoire Gaea (contiene el hechizo Gaea Strike, que crea un campo de gravedad en torno al enemigo).



• La baldosa flotante da acceso a las salas 11 y 24 de este mismo mapa, ya que se mueve siguiendo un camino triangular.

24. Tomb Of The Reborn.

• Las salidas permanecerán cerradas hasta que acabes con el enemigo de esta sala.

25. The Lunatic Veins.

• Enemigos: 3 Slimes.

• La salida del este conduce a la sala número 26, sala en la que acaba el reto cronometrado. Una vez hayas cruzado esta puerta, ya no podrás retroceder a ninguna de las anteriores habitaciones de este mapa.

26. Bandit´s Hollow.

• Punto para salvar la partida (te recomendamos que lo utilices en la primera partida).

• Enemigos: 2 Imp, Blood Lizardman.

• Fin del reto cronometrado.

• Trampa: Heal Panel (recupera energía). Ésta se encuentra justo bajo la caja metálica, cerca del punto para salvar la partida.

• Trampa: Trap Clear (anula las demás trampas). Está al lado del bloque de piedra, al oeste.

• Hay dos puertas cerradas que no se pueden abrir desde este punto (olvídate de ellas).

• Para abrir la otra puerta requieres la llave de hierro (Iron Key).

27. Dinning In Darkness

• Todas las puertas permanecerán cerradas hasta que acabes con el dragón de esta sala.

28. Subtellurian Horrors

• Resuelve el puzzle con las cajas de madera: pese a que en un principio este puzzle puede parecer muy complicado por la presencia de una caja, la verdad es que es uno de los más sencillos de todo el juego. Usa el hechizo Fixate cuando la baldosa flotante este enfrente de la única columna con dos cajas de madera. Súbete en la baldosa y salta hacia las cajas con el arma guardada. De este modo, te agarrarás a las cajas, y podrás acceder a la puerta.

• La salida conduce a la sala 16 del mapa Undercity West.

Enemigo Final (Sala 27). Sky Dragon

TIPO DRAGÓN **HP** 665 **MP** 0 **RESISTENTE A** PRÁCTICAMENTE TODO
DÉBIL A TIERRA, ARMAS PUNZANTES

Tácticas de combate:
Este es, sin lugar a dudas, uno de los enemigos más resistentes y complicados de todo el juego. Lo más eficaz es equipar las gemas Gnome Emerald y Dragonite en un arma punzante, ya que este tipo de armas son las únicas que ofrecen una ligera ventaja. Utiliza el hechizo Prostasia para mejorar tu equipo o bien el hechizo Soil Fussion para mejorar la afinidad de tu arma al elemento Tierra. Además, el accesorio Sylphid Ring puede resultar útil para reducir los daños de sus ataques. Procura mantener el riesgo bajo, permanece cerca de él y devuélvele el 40% de los daños físicos con la habilidad de defensa Reflect Damage. Recupera tu energía cuantas veces haga falta, y ánimo y a por él. Al derrotar a este duro enemigo, obtendrás: Tearose Sigil (abre puerta en Iron Maiden B1), Grimoire Demance (contiene el hechizo Drain Mind, que permite absorber MP de los enemigos) y Elixir Of Queens (añade unos cuantos puntos de HP).





VISITEMOS DE NUEVO UNDERCITY WEST



Por tercera vez en lo que va de partida, visitamos unas nuevas salas de este mapa. En esta ocasión los enemigos no tienen nada que envidiarle al primo de zumosol, y son todavía más plastas que el fornido pariente del anuncio.

16. The Crumbling Market.

- Punto para salvar la partida
- Enemigos: Dullahan.
- En esta sala hay una puerta que da a la habitación 6 de este mismo mapa.
- La zona de enfrente, con una puerta y un cofre, no la puedes visitar hasta que hayas completado el juego una vez.
- El cofre, además, tiene unas cuantas trampas a su alrededor.

17. Tears Of Empty Sockets.

- Enemigos: Dark Skeleton.
- En esta sala hay una puerta cerrada que requiere la llave de Oro (un objeto no disponible hasta la segunda partida).
- La única puerta que puedes abrir te conducirá a la sala numero 1 del mapa Town Center East.





CARAC. NUEVOS ENEMIGOS EN UNDERCITY WEST

NOMBRE	TIPO	RESISTENTE A	DÉBIL A
Dark Skeleton	Muerto	Oscuridad, Fuego, A. punzantes	Tierra, Agua, A. cont.
Dullahan	Demonio	Todos elementos, A. cont. y de filo	Armas punzantes







Nada más acceder a este mapa, podrás recorrer algunas de sus salas desde el comienzo, aunque te recomendamos que primero accedas al mapa City Walls North para conseguir un porcentaje de juego más alto. Además, una vez hayas terminado de recorrer este segundo mapa, aparecerás en la segunda sala de Town Center East, por lo que podrás seguir tu camino tranquilamente.

1. Rue Lejour.

- Punto para salvar la partida.
- La puerta de esta sala conduce al mapa City Walls North (Opcional).

A. OPCIONAL CITY WALLS NORTH.

Esta zona tiene algunos enemigos bastante duros de roer, y además de distintos tipos, por lo que tendrás que acostumbrarte a cambiar de arma con relativa frecuencia.

1. From Square To Knight.

- Enemigos: 2 Blood Lizardman.
- Una de las puertas está cerrada (requiere la llave de Hierro).

2. Be For Battle Prepared.

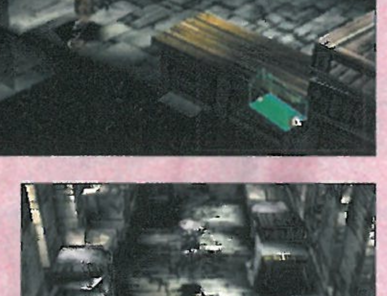
- Enemigos: 3 Blood Lizardman.

3. Destruction And Rebirth.

- Reto cronometrado: acaba con el enemigo en menos de 30 segundos. El enemigo a batir es uno de los seres elementales, Dark Elemental, al que ya te has enfrentado anteriormente. Por si no lo recuerdas es un fantasma débil a los ataques afines al elemento Luz. Al vencerle, se abrirán las puertas.

4. From Boy To Hero.

- Enemigos: 3 Blood Dragon.
- Desde esta habitación puedes acceder a la sala 2 del mapa Town Center East.
- La puerta cerrada requiere el objeto Clematis Sigil, que todavía no tienes.



- Más adelante, en esta misma sala, aparecerá un nuevo muñeco con el que podrás entrenar.
- Tras este pequeño inciso, regresamos a TOWN CENTER EAST.

B. TOWN CENTER EAST.

2. Kesch Bridge.

- Enemigos: 3 Crimson Blades.
- Punto para salvar la partida.

3. Rue Crimnade.

- Enemigos: 3 Crimson Blades.

»

CARACTERÍSTICAS DE LOS ENEMIGOS EN CITY WALLS NORTH

NOMBRE	TIPO	RESISTENTE A	DÉBIL A
Blood Lizardman	Dragón	Agua, Oscuridad, Ar. contundentes	Aire, Fuego Armas punzantes
Dark Elemental	Fantasma	Todos los elementos, menos Luz	Luz







•En esta habitación hay dos puertas cerradas; para abrir una necesitas el objeto Cattleya Sigil (que conseguiste al derrotar al primer Dark Elemental), pero la otra sólo puede abrirse desde el otro lado de la puerta.

4. Workshop "Juction Point".

•En esta tienda se pueden combinar los siguientes materiales: madera, piel, bronce, hierro y hagane.

•Punto para salvar la partida.

•Contenedor.

5. Rue Fisserano.

•Enemigos: Crimson Blade.

•Trampa: Heal Panel (está situada en la zona elevada que conduce a la habitación número 7).

6. Workshop "Metal Works".

•En esta tienda sólo se pueden combinar los siguientes materiales: plata y damascus.

•Punto para salvar la partida.

•Contenedor.

7. Shasras Hill Park.

•Enemigos: 2 Crimson Blade.

•La puerta cerrada requiere la llave de bronce (que ya tienes en tu poder). Una vez abierta, podrás acceder al interior de la habitación número 1 del mapa Undercity East.







CARACTERÍSTICAS DE LOS ENEMIGOS EN TOWN CENTER EAST

NOMBRE	TIPO	RESISTENTE A	DÉBIL A
Crimson Blade	Humano	Todos los hechizos elementales, Armas de filo y punzantes	Armas contundentes



Para afrontar esta zona con suficientes garantías deberías tener poderosas armas contra bestias y demonios, ya que estas criaturas son las únicas que verás en esta parte de tu viaje.

1. Hall To A New World.

•Enemigos: 2 Quicksilver.

2. Place Of Free Words.

•Las puertas permanecerán cerradas hasta que hayas derrotado al enemigo.

•Enemigos: Harpy (concentra los ataques a su abdomen y mantén el riesgo bajo). Al derrotarle puedes obtener algunos objetos especiales, como el Grimoire Intensite (contiene el Hechizo Herakles, que temporalmente aumenta la fuerza) Angelic Paean (cura el estado Curse) y Cure Tonic (restaura 150 HP).

3. Bazaar Of The Bizarre.

•Las puertas no se abrirán hasta que acabes con el guardián de esta sala.

4. Noble Gold And Silk.

•Enemigos: 2 Quicksilver.

•La puerta cerrada de esta habitación requiere la llave de hierro (Iron Key).

5. Weapons Not Allowed.

•Enemigos: 2 Quicksilver, Lich.

CARACTERÍSTICAS ENEMIGOS EN UNDERCITY EAST

NOMBRE	TIPO	RESISTENTE A	DÉBIL A
Harpy	Bestia	Ataques en piernas y cabeza	Luz, Ar. punzantes y cont.
Quicksilver	Demonio	Oscuridad, Agua, Tierra	Luz, Aire, Fuego, Ar. de filo

Enemigo Final (Sala 3) Lich

TIPO DEMONIO HP 118 MP 106 RESISTENTE A OSCURIDAD DÉBIL A LUZ

Tácticas de combate:



Un arma con gran afinidad al elemento luz y a los demonios es más que recomendable, aunque tampoco deberías menospreciar la que mejor puntuación tenga en daños físicos (physical). Como este enemigo se mueve muy deprisa, una de las mejores tácticas es esperar a que aparezca cerca de Ashley y atacarle en ese momento, en lugar de perseguirle sin descanso. Cuando le hayas derrotado, Ashley adquirirá el hechizo Teleportation, que le permite desplazarse rápidamente por los lugares que ya ha visitado. Además, obtendrás los siguientes objetos: Summoner Baton (cetro de hierro), Agales´s Chain (accesorio), Eulelia Sigil (abre una puerta en el mapa Limestone Quarry), Mana Tonic (recupera 100 MP) y Elixir Of Mages (añade unos cuantos puntos de MP).







• Cofre: Mojito (espada de bronce), Iron Key (abre puertas cerradas con estas llaves), Stone Bullet (proyectiles para la ballesta), Titan´s Ring (accesorio) y Grimoire Nuageux (contiene el hechizo Psychodrain, que temporalmente disminuye la inteligencia del enemigo).

6. A Knight Sells His Sword.

• Enemigos: Harpy, Quicksilver.

• En esta sala hay una salida para la sala 5 del mapa City Walls North.

7. Gemsword Blackmarket.

• Las puertas no se abrirán hasta que derrotes al guardián de esta sala.

8. The Pirate´s Son.

• Enemigos: Quicksilver, Harpy.

• Trampa: Gust (resta energía). Está frente a la puerta que da a la sala 9.

9. Sale Of The Sword.

• Enemigos: 2 Quicksilver, Lich.

• Cofre: Ahlspies (empuñadura para lanzas), Pushpaka (accesorio), Grimoire Tardif (contiene el hechizo Leadbones, que disminuye notablemente la agilidad del blanco objetivo del hechizo), y Stock Sigil (un objeto que abre una puerta cerrada en el mapa de Wine Cellar).

• Ahora retrocede a la sala número 6 de este mapa para continuar por la habitación número 5 hasta llegar de nuevo a City Walls North.



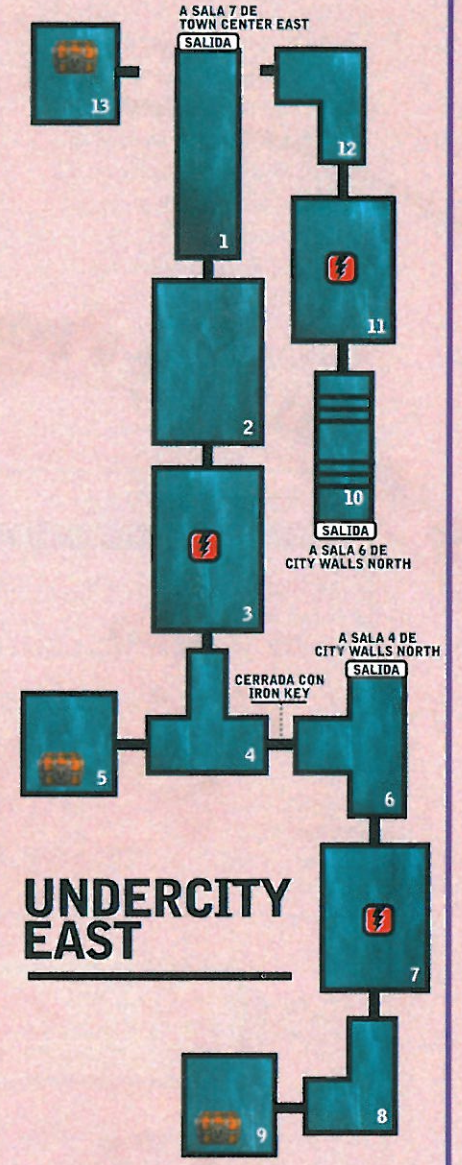


Enemigo Final (Sala 7) Nightstalker

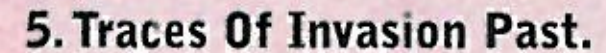
TIPO DEMONIO HP 263 MP 111 RESISTENTE A OSCURIDAD
DÉBIL A AIRE, LUZ, DAÑOS FÍSICOS (PHYSICAL) Y ARMAS PUNZANTES



Tácticas de combate:
Al igual que con el Lich, lo más útil frente a este ser es un arma afín a la Luz y a los daños físicos (Physical). También te funcionará un arma con gran afinidad al elemento Aire, y las armas punzantes con buena afinidad a los demonios. Así mismo, procura utilizar los hechizos Degenerate y Tarnish sobre Nightstalker, y Herakles y Prostasia sobre Ashley. Acto seguido, enfoca tus ataques al pecho (Chest) y al abdomen. Una vez lo derrotes obtendrás los siguientes objetos: Melissa Sigil (abre una puerta en el mapa Limestome Quarry), Grimoire Eclarier (contiene el hechizo Enlighten, que aumenta temporalmente la inteligencia) y Angelic Paean (cura el estado Curse).



Regreso a City Walls North



5. Traces Of Invasion Past.

• Enemigos: Dark Elemental.

• La puerta cerrada de esta sala se abre con la llave de hierro (Iron Key), un ítem que afortunadamente ya tienes.

Llegados a este punto, ya que conoces la magia Teleportation y tienes la Iron Key en tu poder, lo mejor será que vuelvas a Undercity West para coger un objeto que te hará falta más adelante. Del mismo modo, también puedes regresar al mapa Abandoned Mines B2 para conseguir algunas armas muy potentes, pero este último caso es totalmente opcional. En ambos casos, lo mejor será que guardes la partida; para ello, avanza hasta la habitación 1 de este mismo mapa, y desde allí accede a la sala 1 del mapa Town Center East.





A. ABANDONED MINES B2 (SALA 29).

• La ruta más rápida para llegar a este mapa es utilizar magia Teleportation (recuerda que sólo puedes utilizarla cuando estás en un punto para salvar la partida). La sala a la que debes dirigirte es Bandits´ Hollow (sala 27 de ese mismo mapa), y una vez allí utiliza la llave de hierro (Iron Key) para acceder a la habitación número 29. »

» **29. Delusions of Happiness.**
- Enemigos: 2 Blood Lizard.
- Cofre: Pirate´s Mate (gran hacha de hagane), Kris (daga de damascus), Heater Shield (escudo de hierro) y 3 Vera Potion (reduce todo el riesgo).
- De los enemigos de esta sala, puedes obtener varios ítems adicionales, como hacha-mazas o guantes de hagane.

B. UNDERCITY WEST (SALA 18).

- La ruta más rápida para llegar a esta zona es utilizar el hechizo Teleportation hasta la sala The Sunless Way (Undercity West, sala 5). Desde allí dirígete a la sala 8, que es la que está al oeste, y utiliza la llave de hierro para acceder a la sala 18.

18. Larder For A Lean Winter.
- Cofre: Balin´s Revenge (hacha-maza de hagane), Vambrace (guante de hagane), Elixir of Sages (aumenta unos cuantos puntos de inteligencia), Alchemist´s Reagent (recupera 100 puntos de HP y MP) y Clematis Sigil.





C. CITY WALLS NORTH (SALA 4).

Con el objeto Clematis Sigil ya en tu poder, dirige tus pasos a la habitación número 4 de este mapa, y abre la puerta cerrada que antes encontraste allí. Así podrás acceder a una nueva zona del mapa Undercity East.

6. A Welcome Invasion.
- Enemigos: Dark Elemental.
- La puerta de salida te conducirá a la sala 10 del mapa Undecity East.

DEFENSE ABILITIES

Nombre	Riesgo (Risk	Efecto
Ward	1	Evita los efectos Paralysis y Numbness
Reflect Damage	2	Devuelve al enemigo el 40% del daño causado por un ataque físico (no funciona con magia)
Impact Guard	4	Reduce el daño del ataque en un 50%
Windbreak	4	Reduce en un 50% el daño de los ataques afines al elemento Aire
Fireproof	4	Reduce en un 50% el daño de los ataques afines al elemento Fuego
Terra Ward	4	Reduce en un 50% el daño de los ataques afines al elemento Tierra
Aqua Ward	4	Reduce en un 50% el daño de los ataques afines al elemento Agua
Siphon Soul	6	Añade al marcador de Ashley el 50% de los MP utilizados por el enemigo en su ataque (útil sólo frente a ataques mágicos)
Reflect Magic	2	Devuelve el 40% de los daños sin reducir el que recibe Ashley (efectivo contra ataques mágicos)
Shadow Guard	4	Reduce en un 50% el daño de los ataques afines al elemento Luz
Demonscale	4	Reduce en un 50% el daño de los ataques afines al elemento Oscuridad (muy útil en el último combate)
Absorb Damage	4	Reduce el daño recibido en un 20% (efectivo contra ataques no mágicos)
Absorb Magic	4	Reduce el daño recibido un 20% (efectivo contra ataques mágicos)

NUEVAS ÁREAS EN UNDERCITY EAST



En esta nueva zona volveremos a pelear con los demonios y bestias que ya conocemos, pero al final de la misma nos encontraremos un nuevo jefe final.

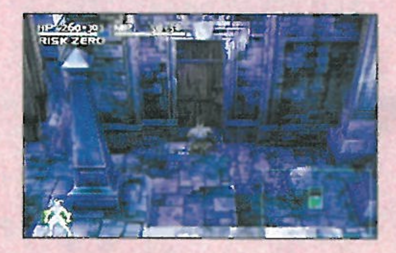
10. The Greengrocer´s Stair.
- Nada que destacar.

11. Where Black Waters Ran.
- Enemigos: 2 Quicksilver, Lich.

12. Arms Against Invaders
- Enemigos: Harpy.

13. Catspaw Blackmarket.
- Enemigos: 2 Quicksilver, Lich.
- Trampa: Diabolos (resta vida). Está situada enfrente del cofre.
- Trampa: Trap Clear (anula las demás). Está en la zona central del muro norte.
- Cofre: Round Shield (escudo de hagane), Grimoire Paralyse (contiene el hechizo Stun Cloud, que paraliza al enemigo) y Aster Sigil (abre una puerta en el mapa Limestone Quarry).
- Regresa a la sala 10.

11. Where Black Waters Ran.
- Al abandonar esta sala, se activará una secuencia que, al terminar, nos volverá a traer a esta habitación. En ese momento se iniciará un combate, y las puertas permanecerán cerradas hasta que derrotes a los enemigos.
- Al terminar el combate, regresa a la sala 10 de este mapa, y desde allí, a la habitación 2 del mapa Town Center East para salvar la partida. Desde ese punto para salvar, utiliza la magia Teleportation para llegar a la sala número 5 (The Sunless Way) del mapa Undercity West. Desde aquí, y con la llave de hierro, podrás acceder a la habitación número 1 de un nuevo mapa: Limestone Quarry.



Enemigos Finales (Sala 11)

Neesa TIPO HUMANO **Tieger** TIPO HUMANO

Tácticas de combate:
Frente a este desigual combate, lo mejor es que te centres en uno de tus dos rivales. Neesa debería ser tu primer objetivo, ya que puede recuperar energía y cuenta con un demoledor Break Art. Utiliza contra ella tu arma más potente contra humanos. Otro motivo para centrarte en Neesa es que la pelea acabará cuando la derrotes. No obstante, debes saber que Tieger puede cambiarte el estado. Cuando lo haga, utiliza el objeto Angelic Paean para remediar el estado Curse. Si sigues estos consejos, no tendrás problemas para vencer.





LIMESTONE QUARRY

Llegamos a una de las últimas zonas grandes del juego. En ella tendrás que demostrar que has recorrido una buena parte del mapa, ya que necesitarás varios sellos mágicos (Sigils). Además, antiguos jefes finales, se convertirán ahora en enemigos comunes.

1. Dark Abhors Light.
- Nada que destacar.

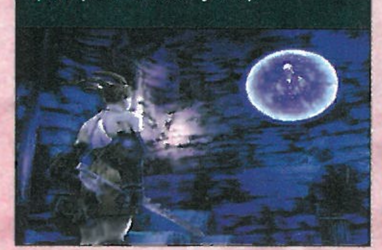
2. Dream Of The Holy Land.
- Las puertas de esta habitación no se abrirán hasta que logres derrotar al enemigo que la custodia.
- Después del combate, para abrir la puerta de salida debes poseer el objeto Aster Sigil. Si no lo tienes, tendrás que regresar al mapa Undercity East.

3. The Ore Road.
- Punto para salvar la partida.

Enemigo Final (Sala 2)
Water Elemental

TIPO FANTASMA **HP** 229 **MP** 118
RESISTENTE A TODAS LAS AFINIDADES MENOS FUEGO
DÉBIL A FUEGO

Tácticas de combate:
Para este ser afín al agua, lo mejor es crear un arma con gran afinidad al fuego y a los fantasmas. Para ello usa la gema Salamander Ruby en tu mejor arma (y si tienes dos, pues mejor que mejor). Si has conseguido el hechizo Spark Fussion, utilízalo también en el arma. Para la defensa, busca un buen escudo afín al agua, y utiliza la gema Undine Jasper. Aunque ninguna zona de este ser es especialmente débil, pégale en el cuerpo, ya que es la más sensible. Al derrotarle obtendrás: Grimoire Avalanche (contiene el hechizo Avalanche, que congela el aire alrededor del enemigo), Elixir Of Sages (aumenta unos cuantos puntos de Inteligencia) y Acolyte´s Nostrum (recupera 100 HP y MP).



CARACTERÍSTICAS DE LOS ENEMIGOS EN LIMESTONE QUARRY

NOMBRE	TIPO	RESISTENTE A	DÉBIL A
Earth Elemental	Fantasma	Todas afinidades menos Aire	Aire
Air Elemental	Fantasma	Todas las afinidades menos Aire	Tierra
Water Elemental	Fantasma	Todas las afinidades menos Fuego	Fuego
Wraith	Fantasma	Oscuridad	Luz
Dullahan	Demonio	Todas afinidades, Ar. cont. y de filo	Armas punzantes.
Gremlin	Demonio	Todo, menos Agua y Ar. contundentes	Agua, Armas contundentes
Ogre	Bestia	Tierra, Luz, Agua, Aire, Oscuridad	Fuego, Ar. punzantes, de filo

4. The Air Stirs.
- Enemigos: 2 Gremlin.
- Si no tienes una potentísima arma contra demonios, es mejor que evites enfrentarte a estos seres. Pasa corriendo sin detenerte, ya que al comienzo del combate se dedican a mejorar su equipo, y no te atacarán.

5. Bonds Of Friendship.
- Al entrar en la sala, las puertas se cerrarán y no se abrirán hasta que derrotes al enemigo.
- Enemigos: Air Elemental (crea un arma afín al elemento tierra).
- Cofre: Matador (gran espada de hagane), Cranequin (ballesta de hierro), Side Ring (empuñadura para dagas, espadas), Brigandine (coraza de hagane), Rondanche (guante de hagane), Lion Head (accesorio), 5 Snowfly Draught (cancela efectos mágicos) y Grimoire Benir. Este último es muy útil, ya que contiene el hechizo Blessing, que cura el estado Curse.

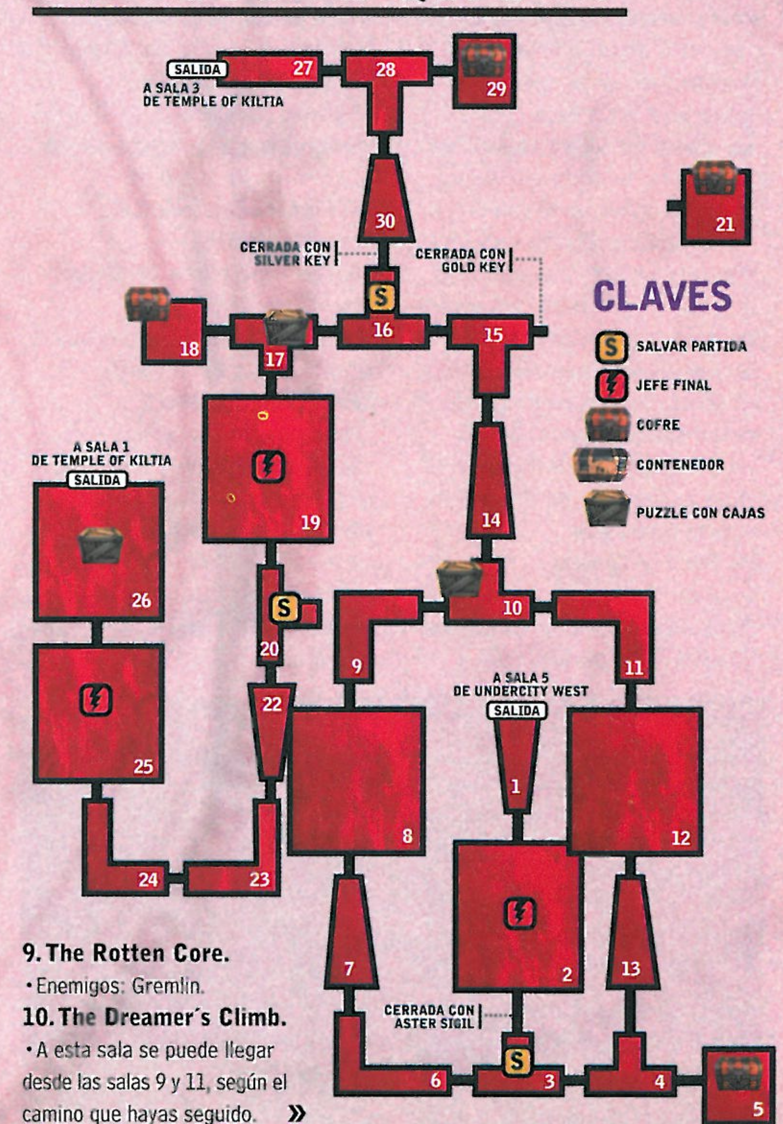
6. Alone For Eternity.
- Enemigos: 2 Gremlin.
- Trampa: Death Vapor (resta vida). Esta situada en el centro de la sala.

7. Stair To Sanctuary.
- Enemigos: Wraith.

8. The Fallen Hall.
- Las puertas permanecerán cerradas hasta que hayas derrotado a todos los enemigos de la habitación.
- Enemigos: la primera vez que entres en esta sala te encontrarás 2 Ogre, y la segunda vez, 2 Dullahan.



LIMESTONE QUARRY



9. The Rotten Core.
- Enemigos: Gremlin.

10. The Dreamer´s Climb.
- A esta sala se puede llegar desde las salas 9 y 11, según el camino que hayas seguido. »











» Por tanto, la solución del puzzle con cajas de madera varía según por donde hayas venido.

• Si has llegado desde la sala 11, lo único que tienes que hacer es saltar sobre la pieza flotante que hay en el centro de la sala. Una vez encima de ella, coloca una de las cajas azules encima de la otra, y verás como empieza a flotar. Súbete a la caja roja para alcanzar la caja flotante, y salta desde ésta para llegar a la salida.

• Si has llegado por la sala 9, la dificultad añadida está en alcanzar la pieza del centro. Para ello, el truco está en colocar la caja de madera lo más cerca posible de la pieza flotante. Una vez colocada, súbete en ella y salta hacia la pieza (si tienes problemas, mejora tu agilidad vía Invigorate).

• Para acceder a la sala 14, hace falta el objeto Eulelia Sigil.

11. The Ore-Bearers.

-Enemigos: Gremlin.

-Trampa: Poison Panel (envenena). Está situada en mitad del muro norte.

12. Screams OF The Wounded

• Las puertas de la sala permanecerán cerradas hasta que derrotes a todos los enemigos que hay en su interior.

• Enemigos: la primera vez que entres en esta sala te encontrarás con 2 Dullahan, y la segunda con 2 Ogre.

13. Bacchus Is Cheap.

• Enemigos: Wraith.

• Si vienes desde 11, regresa a la sala 10 y continúa por la sala 14.

14. Sinner´s Sustenence.

• Enemigos: Wraith.

15. The Timely Dew Of Sleep.

• Enemigos: 2 Gremlin.

• La puerta del este necesita la llave de oro (Gold Key) para ser abierta.

16. The Auction Block.

• Punto para salvar la partida.

• La puerta cerrada del norte requiere el objeto Silver Key (llave de plata).

17. The Laborer´s Bonfire.

• Trampa: Paralysis Panel (provoca parálisis). Esta situada cerca de los bloques de piedra que hay que utilizar en el puzzle.

Enemigo Final (Sala 19). **Ogre Lord**

TIPO BESTIA HP 570 MP 110 RESISTENTE A TIERRA, LUZ, OSCURIDAD, AIRE, ARMAS CONTUNDENTES DÉBIL A FUEGO, ARMAS PUNZANTES Y DE FILO

Tácticas de combate:



Pese a su temible apariencia, este pobre "diablo" puede caer derrotado rápidamente. Para ello utiliza tu mejor arma contra bestias, y a ser posible que sea afilada o punzante. En su defecto, utiliza un arma con gran afinidad al elemento Fuego y gran daño físico (physical). Mejora sus prestaciones con gemas como Salamander Ruby y defiéndete del elemento Aire con gemas como Sylphid Topaz en tu escudo. Utiliza también el hechizo Degenerate para mermar su fortaleza, y Herakles sobre Ashley para aumentar su fuerza. Aunque a esta bestia le gusta utilizar hechizos que cambian el estado, como Degenerate, concéntrate en atacarle con combos largos y contrarresta sus efectos mágicos. Al derrotarle, obtendrás: Schiavona (gran espada de hierro), Agale´s Chain (accesorio), Elixir of Queens (añade unos cuantos puntos de HP), 3 Maña Tonic (recupera 100 puntos de MP) y Cure Potion (recupera todos los puntos de HP).



• Puzzle con los bloques de piedra: forma una pequeña torre con los dos bloques al filo del abismo. Súbete en la más alta, y salta diagonalmente a la zona del centro (donde hay una gran columna con bloques de piedra y cajas de madera). Con una ballesta o con una lanza rompe todas las cajas de madera menos una, de manera que tengas dos bloques de piedra y una caja de madera. Súbete en ella para llegar a cualquiera de las dos salidas (en el caso de la puerta que está más alta, usa la magia Invigorate para asegurar el salto y alcanzarla).

• La puerta que está más alta conduce a la sala 19. Para abrirla necesitas el objeto Melissa Sigil.

18. Stone And Sulfurous Fire.

• Enemigos: Earth Elemental.

• Cofre: White Lady (hacha-maza de hagane), Balbriggan (filo para gran hacha de bronce), Power Palm (empuñadura para dagas y espadas), Kite Shield (escudo de hagane), Talos Feldspar (gema que incrementa el poder de los ataques directos), 3 Acolyte´s Nostrum (recupera 100 HP y MP) y Grimoire Egout (contiene el hechizo Drain Heart, que absorbe HP de los enemigos a los que te enfrentas).

19. Torture Without End.

• Las puertas permanecerán cerradas hasta que derrotes al enemigo.

20. Way Down.

• Punto para salvar la partida.

21. Excavated Hollow.

• Las puertas de esta habitación permanecerán cerradas hasta que logres acabar con el enemigo que la custodia.

• Enemigos: Water Elemental (te enfrentaste a él al poco de comenzar este mapa).

• Cofre: Angel Face (gran hacha de hagane), Elephant (empuñadura para cetros, hachas y mazas), Casserole Shield (escudo de hagane), Missaglia (botas de hierro), Beaded Anklet (accesorio), Elixir Of Queens (añade unos cuantos puntos de HP) y Grimoire Flame (contiene el hechizo Flame Sphere, que provoca una nube de fuego alrededor del enemigo).

22. Parting Regrets.

• Enemigos: Wraith.

23. Corridor Of Tales.

• Enemigos: Gremlin, Ogre.

MAGIAS DEL GRUPO ENCHANTER (Magias de afinidad)

Nombre	Puntos de magia	Afinidad
Luft Fusion	10	Aire (air)
Spark Fusion	10	Fuego (fire)
Soil Fusion	10	Tierra (earth)
Frost Fusion	10	Agua (water)
Aero Guard	9	Aire
Pyro Guard	9	Fuego
Terra Guard	9	Tierra
Aqua Guard	9	Agua





24. Dust Shall Eat The Days.

• Resuelve el puzzle con los bloques: en realidad este puzzle es doble, ya que se resuelve de distinta manera según vengas de la sala 23 o de la sala 25. Para llegar a la 25, debes subirte en la baldosa flotante en primer lugar. Una vez encima de ella, utiliza el hechizo Fixate para pararla justo cuando se encuentre a la altura del hueco que hay entre las dos hileras de cajas de madera que verás enfrente. Acto seguido, usa Invigorate para llegar al hueco sin problemas.

25. Hall Of Wage-Paying.

• Las puertas de esta habitación permanecerán cerradas hasta que derrotes al enemigo que la custodia.

26. Tunnel Of The Heartless.

• Resuelve el puzzle con las cajas: hay dos formas de superar este pequeño contratiempo. La más sencilla es situarte frente a la puerta de salida sin caer en el recoveco que hay por debajo de ella. Un poco más a la izquierda, verás un pequeño saliente que forma un ángulo de 90 grados con la posición en que te encuentras. Sitúate en este saliente mirando hacia la puerta, de forma que el pie derecho de Ashley esté flotando sobre el recoveco. En esta posición, utiliza el objeto Faerie Wing, que temporalmente mejora la agilidad y el salto. De este modo no tendrás problemas para alcanzar la puerta. No obstante, si te gusta complicarte la vida, mueve los cubos de tal forma que una caja de madera con bordes metálicos quede colocada en la esquina para que Ashley alcance el otro lado.

Enemigo Final (Sala 25). Snow Dragon

TIPO FANTASMA HP 768 MP 0 RESISTENTE A AGUA, LUZ Y OSCURIDAD DÉBIL A FUEGO, ARMAS PUNZANTES Y DE FILO

Tácticas de combate:



La fuerte afinidad de este dragón al elemento Agua hace muy recomendable el uso de un arma afilada o punzante con gran afinidad al fuego y a los dragones. Para ello usa gemas como Salamander Ruby. De cara a la defensa, utiliza el accesorio Undine Bracelet y la gema Undine Jasper. Comienza el combate usando el hechizo Degenerate sobre el dragón, y Herakles y Prostasia sobre Ashley. Después, concentra tus ataques en su cabeza... y poco a poco conseguirás derrotar a uno de los enemigos con más vida de todo el juego. Al vencerle, obtendrás: Grimoire Barrer (contiene el hechizo Aqua Guard, que temporalmente aumenta la afinidad de las armaduras al elemento agua), Panacea (cura los estados Paralysis, Nubness y Poison) y Elixir Of Queens (añade unos cuantos puntos de HP).

TEMPLE OF KILTIA

Esta área contiene algunos de los puzzles más complicados y retorcidos de todo el juego, así que preparate porque algunos traerán cola. Tanto es así, que varios de los enemigos que deambulan por estas zonas parecerán un juego de niños a su lado.

1. The Dark Coast.

• Punto para salvar la partida.

• Contenedor.

• Trampa: Heal Panel (recupera vida). Está cerca del punto para salvar.

• Trampa: Trap Clear (anula las demás trampas). Está situada en el muro este, antes del abismo.

• Para cruzar el abismo, acércate al muro oeste y mira hacia al norte. Verás un saliente enfrente de ti, al que puedes trepar con un salto (si tienes problemas de agilidad, utiliza la magia Invigorate). Desde aquí podrás cruzar el precipicio sin problemas.

2. Hall Of Prayer.

• Las puertas permanecerán cerradas hasta que derrotes al enemigo.

3. Those Who Drink The Dark.

• Resuelve el puzzle con las cajas de madera: llegamos al primer puzzle verdaderamente complejo. Para hacerlo más fácil lo hemos dividido en pasos, que te recomendamos sigas al pie de la letra, por complejo que parezca.

• Para poder evitar el abismo, súbete en la elevación del suelo y efectúa un salto diagonal.





• Una vez al otro lado, verás 6 cajas. Dos de ellas están completamente pegadas al muro oeste. De estas dos cajas, rompe la que está más al norte, y empuja la otra hacia el sur para cubrir un agujero en el suelo.

• Cerca de la caja que hemos empujado para tapar el agujero verás »

CARACTERÍSTICAS DE LOS ENEMIGOS EN TEMPLE OF KILTIA

NOMBRE	TIPO	RESISTENTE A	DÉBIL A
Water Elemental	Fantasma	Todas las afinidades menos Fuego	Fuego
Air Elemental	Fantasma	Todas las afinidades menos Aire	Tierra
Nightstalker	Demonio	Oscuridad	Aire, Luz, Armas punzantes
Gremlin	Demonio	Todo, menos Agua y Ar. contundentes	Agua, Ar. contundentes

Enemigo Final (Sala 2) Last Crusader

TIPO FANTASMA HP 768 MP 237 RESISTENTE A TODOS LOS ELEMENTOS DÉBIL A ARMAS CON FILO, DAÑOS FÍSICOS

Tácticas de combate:



Antes de atacar, prepara un arma afilada contra demonios y con gran afinidad a los daños físicos. Para ello puedes utilizar las gemas Demonia y Angel Pearl (la puedes haber conseguido colocada dentro de algún arma). En cualquier caso, utiliza los hechizos Degenerate y Tarnish para mermar las habilidades del demonio, así como Drain Mind para absorberle puntos de MP. Al hacerlo, este enemigo tratará de contrarrestar estos hechizos con otros que mejoren su estado, centrándose en él mismo y dejándote tiempo suficiente para que lo ataques en el brazo derecho o en el pecho. Al derrotarle obtendrás: Agrias´s Balm (accesorio), Grimiore Purifier (contiene el hechizo Clearance, que cura Paralysis, Numbness y Poison) y 3 Alchemist´s Reagent (restauran 25 HP y reducen en 25 puntos el riesgo).

» una torre compuesta por dos cajas. Empuja la que está encima para que quede colocada sobre la caja que tapa el agujero, y acto seguido empújala en dirección sur, hacia el abismo.

• Cuando llegues a la altura del abismo, empuja una vez la caja hacia el este, para que quede en línea recta con otra caja suelta. Estos dos son los cubos que necesitas para superar el puzzle. Empuja cada una de estas dos cajas una vez más al este, de manera que vuelvan a quedar alineadas.



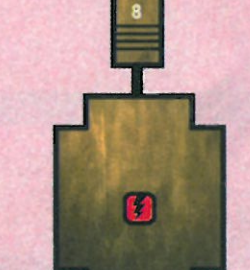
TEMPLE OF KILTIA

CLAVES

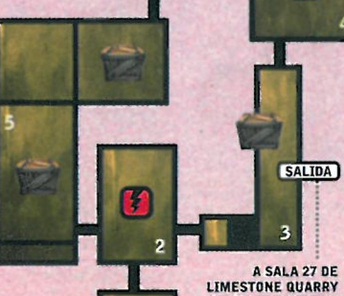




COFRE · CONTENEDOR · PUZZLE CON CAJAS









• Regresa a la zona donde destruiste una caja al comenzar el puzzle (la zona que está un poco más hundida). Verás que hay dos cajas: rompe la que está más al oeste y empuja la otra una sola vez hacia el este.

• Si has hecho todo bien, debes tener tres cajas en línea recta, dos de las cuales están un poco más altas que la tercera. Pues bien, empuja la caja más cercana a la que queda por debajo hasta que formen una columna. A continuación, empuja la caja que queda encima hasta hacerla caer a la parte inferior, y empuja la que quedaba debajo hacia el oeste una sola vez. Después, empuja la caja que quedaba encima dos veces hacia el norte.

• Para bajar la segunda caja que nos hace falta, la que estuvo alineada con las otras dos, es necesario volver a crear una pequeña columna. Para ello vuelve a empujar una vez hacia el este la caja que está más cerca de la que queremos bajar. De este modo podrás repetir el proceso que hiciste con la primera de las cajas que bajaste. Cuando la hayas hecho, verás tres cajas en la parte baja de la sala, y una cuarta caja en la parte alta.

• El objetivo es utilizar las dos cajas que hemos bajado para mover la caja que está más al norte. Para ello debes empujar las dos cajas que has bajado hasta que queden alineadas por delante de la caja que hay más alta. Ahora empuja ésta última hacia el norte una vez. Después empújala hacia el este, de tal manera que forme una columna con



la primera de las dos cajas que bajaste. Empújala una vez más hacia el norte (y así quedará encima de la segunda caja que bajaste) y, a continuación, empújala una vez más el oeste.

• Por último, sólo tienes que empujar la caja hacia el norte para situarla debajo de la puerta, y así poder salir.

4. The Chapel Of Meschaunce.

• Las puertas permanecerán cerradas hasta que acabe el combate.

• Cofre: Frost Maiden (gran maza de

Enemigo Final (Sala 4)
Minotaur Lord

TIPO BESTIA HP 540 MP 0
RESISTENTE A OSCURIDAD, FUEGO, DAÑOS FÍSICOS DÉBIL A ARMAS DE FILO, ARMAS PUNZANTES Y DAÑOS FÍSICOS (PHYSICAL)

Tácticas de combate:
Emplea tu mejor arma contra las bestias, o en su defecto la que mejor afinidad tenga a los daños físicos. Utiliza los conjuros Herakles y Prostasia para mejorar el rendimiento de Ashley y... duro y a la cabeza. Al derrotarle obtendrás: Titan´s Ring (accesorio), Elixir Of Queens (aumenta unos cuantos puntos de HP) y 3 Alchemist´s Reagent (restaura 25 puntos de HP y reduce el riesgo en 25 puntos).





hagane), Sonic Bullet (proyectiles para ballesta), Ghost Hound (accesorio), 2 Cure Potion (restaura todo el HP), 2 Mana Potion (restauran MP) y Silver Key (llave de Plata).

• Regresa a la sala 3 de este mismo mapa para utilizar la llave de plata (Silver Key) y así acceder a la sala 27 del mapa Limestone Quarry (opcional).

• También puedes regresar a la sala 2 de este mismo mapa y continuar avanzando por la sala 5 (en ese caso, te encontrarás con dos enemigos: Nightstalker y Water Elemental).

A. OPCIONAL EN LIMESTONE QUARRY.

Este paseo de rutina te servirá para conseguir algunas mejoras para la ballesta y la armadura, aunque también podrás conseguir algunos objetos de gran utilidad. Y, tranquilo, que las criaturas que te esperan aquí no te darán ningún susto.

27. Ants Prepare For Winter.

• Nada digno de mención.

28. Where The Serpent Hunt.

• Enemigos: Gremlins.

29. Drowned In Fleeting Joy.

• Enemigos: Dark Elemental.

• Cofre: Falarica Bolt (proyectiles para la ballesta), Plate Glove (guante de hagane), Elixir Of Mages (aumenta unos cuantos puntos de MP) y 5 Mana Potion (recuperan todos los puntos de MP).

30. Ascension.

• Enemigos: Wraith.

• La puerta cerrada requiere la llave de Plata (Silver Key) para ser abierta.









• Ahora puedes regresar a la sala 2 del mapa Temple Of Kiltia deshaciendo el camino andado, o bien atravesar la puerta cerrada de esta sala y usar la magia Teleportation para llegar a la sala número 1 de este mismo mapa.

B. SEGUIMOS EN TEMPLE OF KILTIA.

5. The Resentful Ones.

• En esta sala deberás resolver 2 puzzles con cajas de madera para poder avanzar a la sala 6.

• Puzzle 1: el objetivo es parar la caja deslizante al norte de las cajas de madera con bordes metálicos, de manera que puedas colocar una caja encima de ella. Para ello, debes colocar los bloques de piedra como topes para parar el bloque deslizante, tal y como se muestra en la imagen: un bloque cerca del saliente del este, y el otro en paralelo con las cajas de madera, dejando un hueco de separación hacia el oeste respecto a las cajas, y colocándola un espacio más al sur respecto al otro bloque de piedra. Los bloques están numerados, lo que indica que sólo puedes desplazarlos tantas veces como indique el número. Tras eso, salta desde las cajas al saliente para acceder al segundo puzzle.

• Puzzle 2: se puede resolver de dos maneras. La más fácil es utilizar el objeto Faerie Wing, que mejora temporalmente el salto y la agilidad. Para ello, antes tienes que colocar las cajas de la siguiente forma. Empuja el bloque de piedra contra la columna de cajas de madera con bordes metálicos, y empuja la caja de madera superior para hacerla caer sobre él. Ahora súbete en la columna que acabas de formar, tómate el objeto Faerie Wing y salta hacia el saliente para alcanzar la salida. Si no tienes ningún objeto que mejore tu salto, deberás resolver el puzzle de una manera similar al primero de esta sala: utilizando el bloque de piedra y las cajas de madera para crear una columna frente a la puerta... pero es mucho más complejo y requiere más tiempo. Utiliza el objeto Faerie Wing. Si no tienes ninguno, puedes regresar al mapa Snowfly Forest y pelear con algunos enemigos hasta que te lo den.

• Para acceder a 6, debes poseer la llave de plata (Silver Key).

6. Those Who Fear The Light.

• Enemigos: Air Elemental, 2 Gremlin.

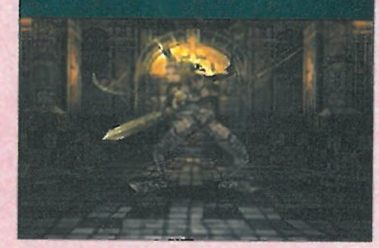
7. Chamber Of Reason.

• Las puertas permanecerán cerradas hasta que derrotes a tu adversario.

8. Exit To City Center.

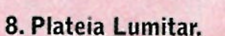
• Sube a la baldosa flotante para acceder a la sala 8 del mapa Town Center East.

> **Enemigo Final (Sala 7)**
> ## Kali
> **TIPO** HUMANO **HP** 500 **MP** 499
> **RESISTENTE A** AIRE
> **DÉBIL A** TIERRA, ARMAS DE FILO Y ARMAS PUNZANTES
>
> **Tácticas de combate:**
> Kali no es un enemigo cualquiera. No sólo empeora constantemente el estado de Ashley con magias del tipo Degenerate, sino que es condenadamente bueno en los ataques físicos... pero como todos los seres, tiene puntos débiles. Para acabar con él rápidamente, usa tu mejor arma de filo contra humanos y mejora su afinidad al elemento Tierra con hechizos del tipo Soil Fussion. Concentra tus ataques en su brazo derecho y cuando utilice Degenerate, contrarréstalo con Herakles.





REGRESO A TOWN CENTER EAST



8. Plateia Lumitar.

• Punto para salvar la partida.

• Trampa: Heal Panel (recupera vida). Está situada en la parte noroeste de la sala, cerca del agua.

• La baldosa flotante te devolverá a la sala 7 del mapa Temple Of Kiltia.

• Para llegar a la sala 9, deberás cruzar el río utilizando la plataforma.

9. Gharmes Walk.

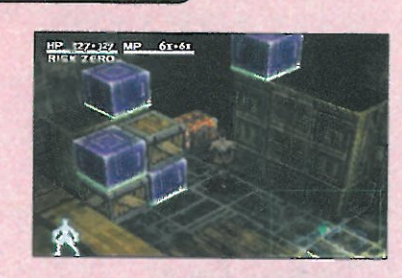
• En esta sala encontrarás un muñeco de entrenamiento que te permitirá aumentar la afinidad de tus armas a los demonios. Si lo rompes, obtendrás: Cure Potion (recupera todos los puntos de HP), Mana Potion (recupera todos los puntos de MP) y Elixir Of Sages (añade puntos a la inteligencia).

• Cofre: requiere la llave de los cofres (Chest Key), que todavía no posees.

10. The House Gilgitte.

• Cofre: Ribsplitter (daga de hagane), Dragonhead (accesorio que protege contra dragones), 5 Faerie Wing (mejora temporalmente el salto) y Audentia (vino de la región).

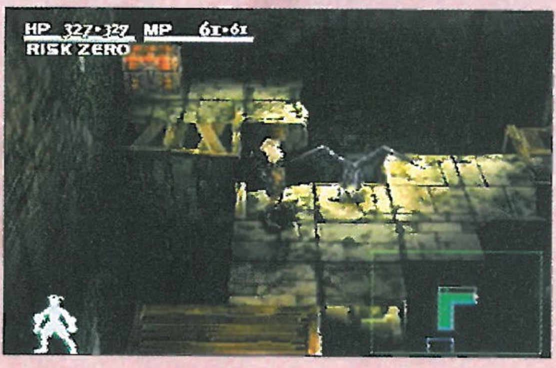
• Resuelve el puzzle con los bloques (sólo necesario si vienes de 3 y quieres ir a 9): primero empuja el cubo deslizante de manera que quede colocado enfrente del cofre. A continuación, rompe la caja de madera con los bordes metálicos que está situada más alta, y acto seguido, empuja el bloque deslizante hacia el muro norte. Rompe la otra caja de madera con los bordes metálicos, y empuja el bloque deslizante adyacente hacia el hueco que queda entre entre el cofre y el armario. Ahora empuja el cubo deslizante que queda por encima del armario del oeste, de manera que forme una columna con el otro cubo deslizante. Salta desde aquí para alcanzar el otro lado y así poder salir. No obstante, si prefieres ahorrate este jaleo, puedes ir hasta el punto para salvar la partida más cercano, y teletransportarte hasta la sala Plateia Lumitar de este mismo mapa.



• Puedes abrir la puerta que hay en la parte inferior de la sala para acceder a la sala 3 de este mismo mapa.

• Ahora puedes dirigirte a la Catedral, o bien realizar algunas tareas paralelas, pero totalmente opcionales.





IRON MAIDEN B1

Antes de adentrarte en la Catedral, a la que se accede desde el mapa Town Center East, puedes realizar algunas tareas opcionales, como explorar el mapa Iron Maiden B1 completo. Es una tarea difícil, ya que no hay puntos para salvar la partida, y debes recorrer esta zona de un tirón. Tu decides si quieres ver un porcentaje de mapa más alto o si bien prefieres ir directo al final. Por si eliges lo primero, te indicamos que debes hacer en ese mapa, y de paso te contamos que criaturas vas a encontrar.

3. Wooden Horse.

• Resolver el puzzle con los bloques de piedra: sólo es necesario si Ashley va hacia la sala 2. Aclarado esto, empuja hacia el este el bloque que está en la parte más baja de la sala hasta que toque la pared. Después empújalo hacia el norte hasta dejarlo pegado a otro bloque de piedra, súbete en él y empuja el bloque de piedra que está más arriba para coger la caja de madera. Acto seguido coloca la caja un escalón más arriba, y súbete en ella para alcanzar el saliente y así llegar a la salida.

4. Starvation.

• Las puertas permanecerán cerradas hasta que derrotes a los enemigos.

• Enemigos: 2 Mummy, Wraith.

• Al acabar con el enemigo Wraith, obtendrás: Kalmia Sigil (abre puerta en el mapa The Keep) y Grimoire Venin (contiene el hechizo Poison Mist, que envenena al enemigo).

5. The Breast Ripper.

• Nada que destacar.

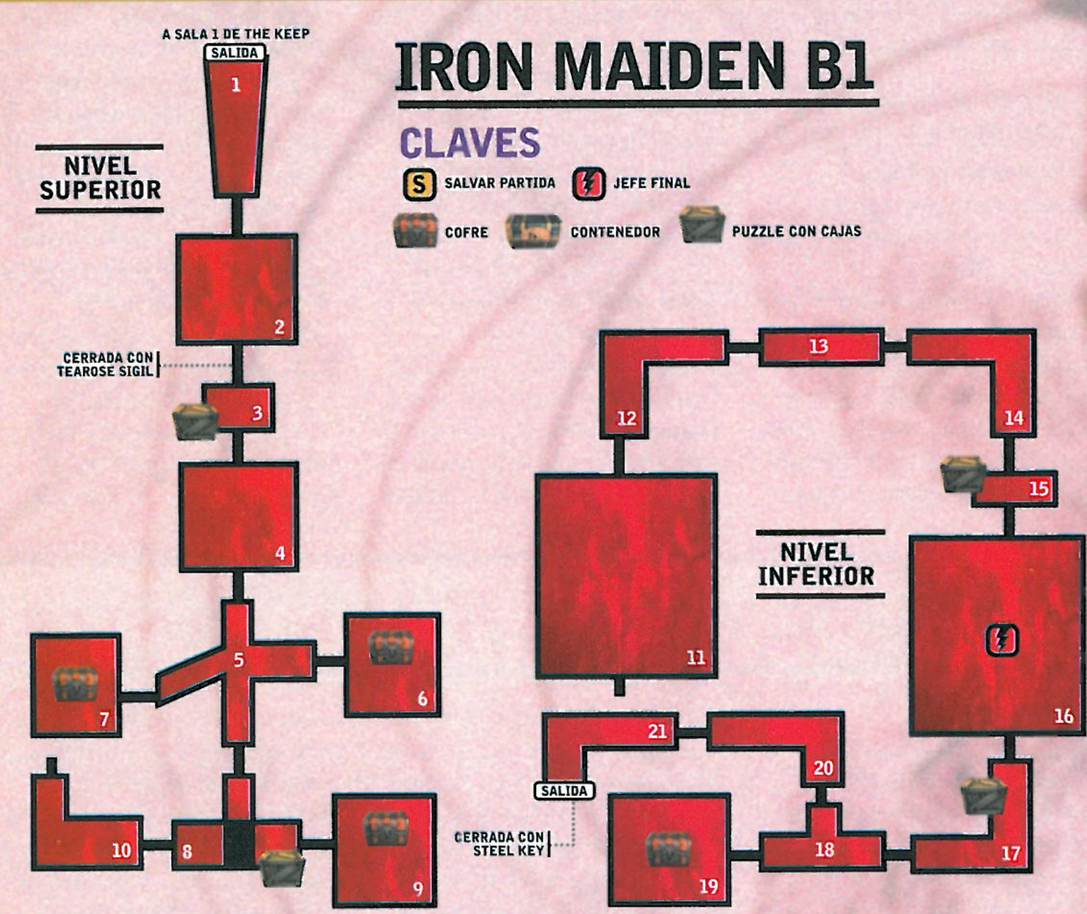
6. The Wheel.

• Enemigos: Dark Skeleton, Shadow.

• Cofre (ábrelo con el hechizo Unlock): Bull Shot (gran maza de hagane), Baselard (daga de hagane), Djinn Amber (aumenta la afinidad con el elemento Aire) y Valens (otro vino típico de la región).

CARACTERÍSTICAS DE LOS ENEMIGOS EN IRON MAIDEN B1

NOMBRE	TIPO	RESISTENTE A	DÉBIL A
Dark Skeleton	Muerto	Oscuridad, Fuego, Ar. punzantes	Tierra, Agua, daños físicos
Mummy	Muerto	Oscuridad, Agua, Ar. contundentes	Luz, Aire, Fuego, Ar. de filo
Gargoyle	Demonio	Oscuridad, Agua, daños físicos	Tierra, Fuego, Ar. punzantes
Shadow	Demonio	Luz, Oscuridad, Ar. punzantes	Aire, Tierra, Fuego, Ar. de filo
Wraith	Fantasma	Oscuridad, Agua, daños físicos	Tierra, Fuego, Ar. punzantes
Wyvern Knight	Dragón	Oscuridad, Aire, Luz	Armas cont. y de filo, daños físicos



7. The Branks.

• Enemigos: Dark Skeleton, Shadow.

• Cofre. Para abrirlo necesitas la llave de los cofres. En su interior hallarás: Balalaika (gran hacha de hagane), Bec De Corbin (filo de hagane para hacha-maza), Dao Moonstone (gema que incrementa notablemente la afinidad con el elemento Tierra) y Volare (más vino de la región).

8. The Pear.

• Resuelve el puzzle con los bloques de piedra: más que puzzle es una forma de volver a la sala 5 cuando hayas llegado a la sala 21 de este mapa, y quieras volver a la sala 1 del mismo. Lo que tienes que hacer es utilizar las dos cajas de madera para alcanzar sin problemas la baldosa flotante. Desde ella, salta al otro lado del abismo, súbete en el bloque de piedra y salta hacia la columna que forman tres cajas con los bordes metálicos. Cuando estés en lo alto de la torre, utiliza el objeto Faerie Wing para mejorar el salto de Ashley, y así poder llegar a la puerta que te conducirá a la habitación 5.

• Para llegar a la sala 10, cuando estés de camino a la sala número 21, tendrás que subirte a la baldosa flotante.























Ya subido en ella, fíjate en el recorrido que realiza, y salta sobre el abismo hasta engancharte al borde de enfrente. Puedes necesitar los hechizos Fixate para parar la baldosa e Invigorate para mejorar el salto de Ashley. También puedes utilizar el objeto Faerie Wing.

9. The Judas Cradle.

• Enemigos: Dark Skeleton, Shadow.

• Cofre (utiliza el hechizo Unlock para abrirlo): Sonora (gran espada de hagane), Bulova (hacha –maza de hagane), Ifrit Carnelian (gema que aumenta la afinidad al fuego) y Prudens (otro vino de la zona).

10. The Whirlygig.

• Enemigos: 2 Dark Skeleton.

11. Spanish Tickler.

• Enemigos: Wyvern Knight.

• Al derrotar a este dragón menor obtendrás: Elixir Of Dragoons (añade puntos a la agilidad), Elixir Of Queens (añade unos cuantos puntos de HP) y Chest Key (llave para los cofres).

12. Heretic´s Fork.

• Enemigos: Dark Skeleton.

• Trampa: Freeze (resta vida). Está frente a la salida más cercana al sur.

• Trampa: Gust (resta vida). Está delante de la salida del este.

13. The Chair Of Spikes.

• Las puertas se cerrarán y no se abrirán hasta acabar con los enemigos.

• Enemigos: Wraith, Dark Skeleton.

14. Blooding.

• Enemigos: Dark Skeleton.

• Trampa: Eruption (resta vida). Frente a la puerta de acceso a la sala 15.

• Trampa: Death Vapor (resta vida). Está a continuación de la anterior.

15. Bootikens.

• Resuelve el puzzle con los bloques de piedra: sólo será un puzzle cuando estés volviendo a la sala 1 de este mapa. La regla de oro que debes recordar es que nunca debes poner un cubo azul sobre uno rojo, y que el objetivo es crear una columna formada por tres bloques azules. Para ello, sitúate en el único hueco que hay entre un bloque azul y un bloque rojo (pegado al muro este). Desde ahí, coge la caja azul que está situada al oeste y ponla sobre la caja azul que hay al sur. Coge la siguiente caja del oeste, y ponla en el hueco en el que estabas antes. Verás que también flota. Súbete en este segundo cubo flotante, coge el primer cubo flotante y déjalo al lado del cubo deslizante que está inmóvil al oeste. Después coge el segundo cubo flotante y colócalo encima del primero, lo que formará una torre flotante con la altura de tres cubos. Súbete en ella y salta en diagonal para llegar a la puerta (puedes necesitar el hechizo Invigorate).

16. Burial.

• Las puertas permanecerán cerradas hasta que derrotes a la nueva criatura.

17. Burning.

• Trampa: Holy Light (resta vida). Está situada a la izquierda de la puerta de acceso a esta sala).

• Trampa: Terra Trust (resta vida). Frente a la salida que da a la sala 18.

• Resuelve el puzzle con los bloques de piedra: esta situación la puedes resolver de dos maneras. Una es moviendo las cajas y los bloques de piedra, lo que te llevará más tiempo. Otra manera de solucionarlo, mucho más fácil, nos parece parar la baldosa flotante con el hechizo Fixate cuando alcance su punto más bajo, y utilizar Invigorate para alcanzarla y pasar al otro lado.

• Cuando regreses a la sala 1, para subir a la puerta que conduce a la sala 16, no necesitas mover ningún bloque.

18. Cleansing The Soul.

• Enemigos: Wraith, Dark Skeleton.

19. The Ducking Stool.

• Enemigos: Shadow, Dark Skeleton.

• Cofre: Red Viking (espada de hagane), Pole Axe (filo de hagane para lanzas), Malid Aquamarine (aumenta la afinidad al agua) y Virtus (otro tipo de vino).

20. The Garotte.

• Nada que destacar.

21. Hanging.

• Enemigos: Wraith, Dark Skeleton.

• La puerta cerrada de esta habitación sólo puede ser abierta con la llave de metal (Steel Key).

• Regresa a la sala 1 de este mapa, y no te desesperes por el camino, ya que te hemos explicado en cada sala como resolver los puzzles.

• Una vez hayas dejado esta sala atrás y te encuentres en el mapa The Keep, puede hacer dos cosas: o recorrer las zonas que dejaste a medio explorar y que ahora puedes visitar por completo gracias a los objetos que has conseguido, o dirigirte a la Catedral, donde comenzará el principio del fin. Como siempre, la decisión es cosa tuya, y depende de la prisa que tengas.

Enemigo Final (Sala 16)
Iron Golem

TIPO DEMONIO HP 421 MP 0
RESISTENTE A TIERRA, LUZ Y FUEGO DÉBIL A AIRE, ARMAS CONT. Y DAÑOS FÍSICOS

Tácticas de combate:
Utiliza un buen arma contundente, como un cetro o una maza, contra esta criatura y utiliza el hechizo Luft Fussion para mejorar la afinidad del arma al elemento Aire. Con esto, deberías tardar menos de 30 segundos en acabar con él. Al derrotarle, obtendrás: Colombine Sigil (abre una puerta en el mapa The Keep) y Elixir Of Dragoons (añade unos cuantos puntos a la agilidad).







Con el Objeto Silver Key



Ahora que tienes en tu poder la llave de plata y la llave para los cofres, puedes regresar a unos cuantos mapas para recoger algunos valiosos items. En todos los mapas sólo vamos a indicar las salas, y el camino más corto para llegar ellas. Ya que estás al lado, te recomendamos empezar por el mapa The Keep, aunque para el resto tendrás que utilizar la magia Teleportation.

A. THE KEEP

6. The Warrior´s Rest.

• Cofre: Sweet Sorrow (hacha-maza de hierro), Tower Shield (escudo de hierro con gema incorporada), Sallet (casco de hagane) y 3 Sorcerer´s Reagent (recupera 50 puntos de HP y disminuye el riesgo en 50 puntos).

2. A Storm Of Arrows.

• Si has seguido al pie de la letra la guía, tendrás en tu poder los sellos que abren las dos puertas de esta sala. Tras ellas se esconden los dos primeros retos contrarreloj, que no afectan al porcentaje de mapa visitado, pero que resultan altamente divertidos.

• La puerta que requiere el objeto Columbine Sigil encierra el duelo contra el dragón de Tierra (Earth Dragon).

• La que requiere el objeto Kalmia Sigil, encierra el duelo contra el Minotauro.





B. WINE CELLAR.

Para ahorrar tiempo, Ashley debería utilizar la magia Teleportation para llegar a la sala Blackmarket Of Wines (del mapa Wine Cellar), y desde aquí abrir la puerta de la sala 14 con el objeto Stock Sigil. Según los puntos de magia que tengas, podrás viajar de un tirón o realizando varias paradas en el camino. En cualquier caso, recuerda que si realizas tus desplazamientos saltando de tienda Workshop a tienda Workshop, no sufrirás por el camino ningún ataque enemigo.

14. The Gallows.

• Las puertas permanecerán cerradas hasta que derrotes al enemigo que custodia esta habitación.

• Cofre: Circle Shield (escudo de damascus con gema incorporada), 3 Cure Potion (recupera todos los puntos de HP) y Vera Potion (reduce por completo el marcador de riesgo).

Enemigo Final (Sala 14) Minotaur Zombie

TIPO MUERTO **HP** 682 **MP** 0 **RESISTENTE A** AGUA, TIERRA Y DAÑOS FÍSICOS
DÉBIL A FUEGO, ARMAS DE FILO

Tácticas de combate:



Tu mejor aliado en este duelo será un arma de filo con gran afinidad a los Muertos y al elemento Fuego. Así mismo, puedes mejorar su rendimiento con hechizos como Spark Fussion y/o gemas del tipo Salamander Ruby, que subirán notablemente su afinidad. También puedes probar con el hechizo Exorcise, pero necesitarás un riesgo nulo y bastantes puntos de inteligencia para que funcione. En cualquier caso, cuando logres derrotarle obtendrás los siguientes objetos: Rune Earrings (accesorio), 3 Cure Bulb (recuperan 100 puntos de HP) y Elixir Of Queens (añade unos cuantos puntos de HP).

C. ABANDONED MINES B1.

Para hacer tu camino más sencillo, utiliza la magia Teleportation hasta la sala The Dark Tunnel (14), en la que además ha aparecido el muñeco para aumentar la afinidad de las armas a los enemigos del tipo Bestia. Tras utilizar el muñeco, dirígete al norte, a la sala 15, y una vez dentro, utiliza la llave de plata para abrir la puerta cerrada de esa sala, y así acceder a la habitación 24.

24. Mining Regrets.

• Cofre: White Cargo (lanza de damascus), Polaris (gema) y 3 Mana Potion (que recuperan todos los puntos de MP de Ashley).

• Trampa: Death Vapor (reduce energía). Está situada enfrente del cofre, un par de pasos antes.

D. ABANDONED MINES B2.

Usa la magia Teleportation para llegar a la sala Treaty Room (sala 6 de este mapa). Ahora dirígete al sur, a la sala 7, y desde ésta al oeste para llegar a la 8.

8. Hidden Resources.

Cofre: Eviscerator (daga de plata), Tower Shield (escudo de hierro), Breastplate (coraza de hierro), Fusskampk (botas de hagane), Trinity (gema que sube la afinidad de las armas contra los fantasmas) 3 Saints Nostrum (recupera todos los puntos de HP y MP) y Grimoire Mollesse (contiene el hechizo Restoration, que cura el efecto Paralysis).





E. UNDERCITY WEST.

Utiliza el hechizo Teleport para llegar a la habitación The Sunless Way (sala 5 de Undercity West). Desde aquí dirígete al norte hasta llegar a la sala 3, en la que deberás utilizar la llave de plata para poder acceder a las salas 19 y 20.

19. Beggars Of The Mouthharp.

• Enemigos: Dullahan.

20. Corner Of The Wretched.

• Enemigos: Lich, 2 Skeleton.

• La puerta cerrada necesita el objeto Rood Inverse para ser abierta (no lo conseguirás hasta que hayas terminado el juego al menos una vez.

• Regresa por donde has venido para alcanzar el punto para salvar la partida y así poder teletransportarte de nuevo.

F. TOWN CENTER EAST.

Por última vez, utiliza el hechizo Teleport para llegar a Plateia Lumitar (habitación número 8 de este mapa), y desde ella accede a la sala 9.

9. Gharmes Walk.

• Cofre: Klondike (espada de plata), Round Shield (escudo de plata), Angel Pearl (gema que incrementa la afinidad a la luz) y Sorcerer´s Reagent (recupera 50 puntos de HP y reduce 50 puntos de riesgo).

• Desde aquí, sólo tienes que volver sobre tus pasos hasta la habitación número 8, y entrar por la puerta que todavía no has explorado. De esta manera llegarás rápidamente a la Catedral, el lugar en el que Ashley culminará su épica aventura.



Great Cathedral

Aunque puede resultar un poco lioso, sigue nuestras instrucciones "al pie de la letra" y verás como es más sencillo de lo que parece.

I. GREAT CATHEDRAL L1.

Este es el último nivel de la aventura, y por tanto donde te esperan los retos más complicados. Antes de adentrarse en este escenario, conviene que te equipes con las armas más potentes que tengas, y que te pases por una tienda Workshop para dar los últimos retoques a tu armamento. Además, para enfrentarte a los númerosos enemigos del tipo Fantasma que pueblan este nivel, también es sumamente recomendable que te equipes con el accesorio Rune Earring.

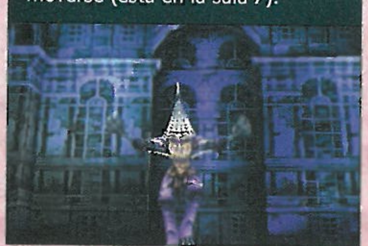
1. Into Holy Battle.

• Las escaleras conducen a la sala 1 del mapa Great Cathedral B1.

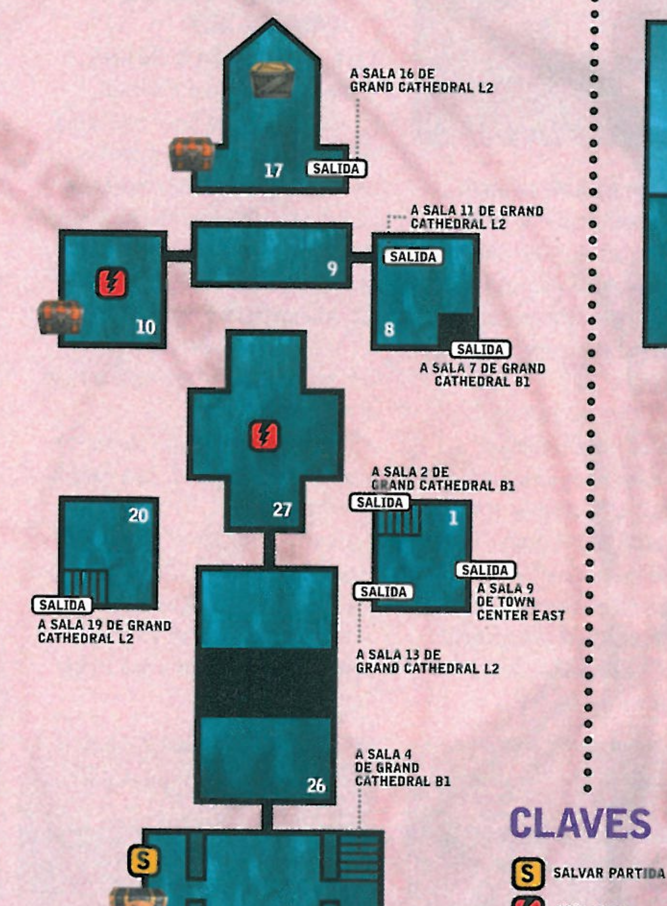
Enemigo Final (Sala 3)
Marid

TIPO FANTASMA **HP** 499 **MP** 179
RESISTENTE A AGUA
DÉBIL A FUEGO, ARMAS PUNZANTES

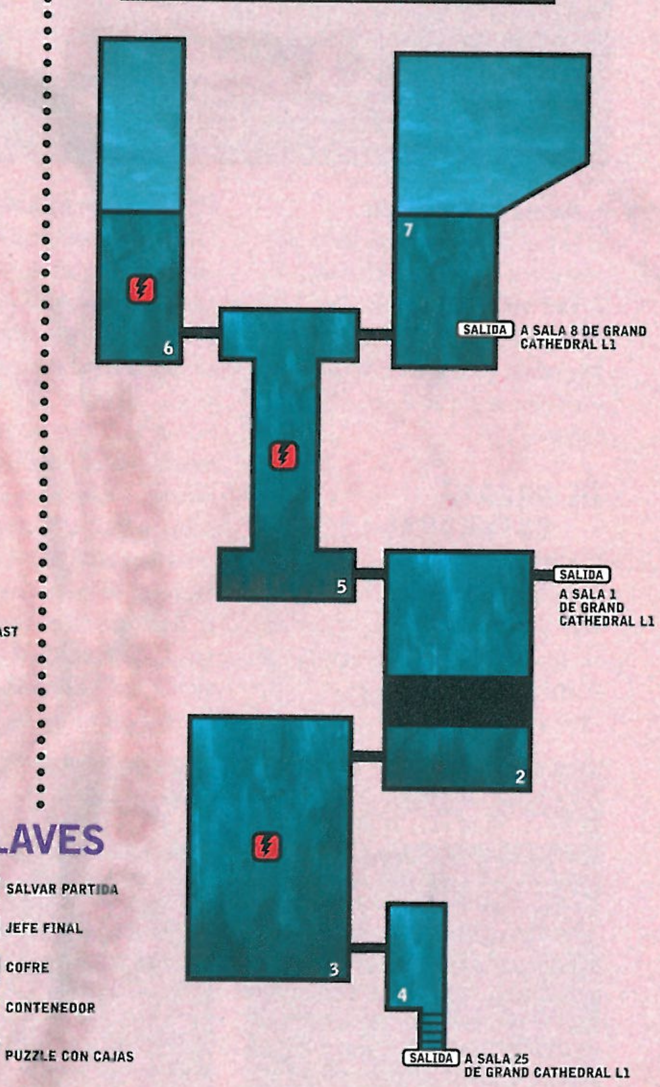
Tácticas de combate:
Usa el hechizo Spark Fusion sobre el arma de Ashley y utiliza gemas afines al Fuego, como Salamander Ruby, para mejorar aún más su rendimiento. En su defecto, utiliza hechizos como Prostasia y Herakles. Para la defensa, coloca la gema Undine Jasper en el escudo. Poco más necesitas saber para derrotarle, salvo que su brazo derecho parece ser un poco más débil. Al vencerle obtendrás: Elixir Of Queens (añade unos cuantos puntos de HP) y Grimoire Avalanche (contiene el hechizo Avalanche, el cual congela el aire alrededor del enemigo). Una vez vencido este enemigo, verás como una baldosa flotante empieza a moverse (está en la sala 7).



GREAT CATHEDRAL L1



GREAT CATHEDRAL B1



CLAVES

- S SALVAR PARTIDA
- JEFE FINAL
- COFRE
- CONTENEDOR
- PUZZLE CON CAJAS

• La baldosa flotante desactivada conduce a la sala 13 del mapa Great Cathedral L2, pero tienes que esperar a que funcione.

II. GREAT CATHEDRAL B1.

2. Struggle For The Soul.

• Trampa: Heal Panel (recupera HP). Está situada en la parte oeste de la sala, cerca del abismo.



3. Order And Chaos.

• Las puertas permanecerán cerradas hasta que derrotes a tu enemigo.

• La salida de esta sala lleva a la sala 4, que a su vez conduce a la sala 25 del mapa Great Cathedral L1. Por ahora es mejor que continúes por la sala 5.



5. Truth And Lies.

• Las puertas permanecerán cerradas hasta que venzas a un nuevo enemigo.

4. An Offering Of Souls.

• Las escaleras conducen al mapa Great Cathedral L1, sala 25. No vayas por ellas, y sigue avanzando por la sala 6.



»

Enemigo Final (Sala 5) Ifrit

TIPO FANTASMA **HP** 501 **MP** 183 **RESISTENTE A** FUEGO
DÉBIL A AGUA, AR. CONT.

Tácticas de combate:
Mejora la afinidad de tu defensa al elemento Fuego con gemas del tipo Salamander Ruby y mejora tu ataque con un arma contundente afín al elemento Agua y con hechizos como Frost Fussion y gemas como Undine Jasper. Al derrotarle obtendrás: Elixir Of Queens (añade unos cuantos puntos de HP) y Grimoire Flamme (contiene el hechizo Flame Sphere, que rodea al enemigo con fuego).



6. Sanity And Madness.
• Las puertas no se abrirán hasta que derrotes al enemigo de esta sala.

7. The Victor´s Laurels.
• La baldosa flotante que hay en esta sala conduce a la habitación número 8, que se encuentra en el mapa Great Cathedral L1.

III. GREAT CATHEDRAL L1.

8. Cracked Pleasures.
• Contiene una baldosa flotante que lleva a la habitación número 7, que está situada en el mapa Great Cathedral B1.

9. Hieratic Recolections.
• Nada que reseñar.

10. The Flayed Confessional.
• Las puertas permanecerán cerradas hasta que derrotes al nuevo fantasma.
• Para abrir el cofre debes romper la caja de madera que está pegada a la pared y empujar la otra hasta dejarla a los pies del cofre.
• Cofre: Fluted Armour (coraza de hagane), Fluted Glove (guante de hagane), 3 Vera Potion (anulan todo el riesgo) y Saint´s Nostrum (restablece todos los puntos de HP y MP).
• Regresa a la sala número 8 y súbete en la baldosa flotante para llegar a la sala 11 del mapa Great Cathedral L2 (no por la que has venido, sino por la otra que hay en la sala).



IV. GREAT CATHEDRAL L2 (MAPA 22).

11. Free From Base Desire.
• En esta sala hay dos baldosas flotantes. En primer lugar está la que has utilizado para llegar, y que te devuelve a la sala 8 del mapa Great Cathedral L1. En segundo lugar, un poco más alta, hay otra que te llevará a la sala 22 del mapa Great Cathedral L3.

12. Abasement From Above.
• Trampa: Curse Panel (sana los estados alterados). Está situada en el muro oeste.
• Trampa: Paralysis Panel (Ashley no puede realizar ataques). Está situada en el muro oeste.
• Trampa: Poison Panel (envenena). Está situada en el muro oeste.

13. The Convent Room.
• La baldosa flotante de esta sala conduce a la sala 1 del mapa Great Cathedral L1.



• Regresa a la sala 12 para continuar avanzando por la 14 (aunque parezca difícil, se puede regresar por el camino por donde has venido).

14. The Hall Of Broken Vows.
• Las puertas no se abrirán hasta que acabes con tu enemigo.

15. Light And Dark Wage War.
• Pulsa la palanca que hay en la esquina noreste de la sala para abrir una puerta en la sala 23 del mapa Great Cathedral L3. Para ello tienes que utilizar los pequeños pasillos que rodean la habitación y evitar los abismos saltando de plataforma en plataforma.
• Al llegar a la palanca, se nos darán dos opciones. Escoge Pull Lever.

16. An Arrow Into Darkness.
• Resuelve el puzzle con los bloques de piedra: para abrir el cofre, empuja todo lo que puedas al oeste el bloque deslizante que está más al sur, y después empújalo al norte. Con esto lograrás que este bloque detenga el movimiento del que todavía no has tocado. Ahora empuja dos veces el cubo que queda al oeste, después al sur todo lo que puedas y después al oeste. Así, el cubo quedará pegado al cofre.
• Cofre: Flute Leggins (botas de hagane), Fluted Glove (guante de hagane), 5 Eye Of Argon (muestran las trampas de la sala) y Cure Potion (recuperan todos los puntos de HP).
• La baldosa flotante de esta sala da a la sala 15 del mapa Great Cathedral L1.

V. GREAT CATHEDRAL L1.

17. Where Darkness Spreads.
• Resuelve el puzzle con las cajas de madera: debes utilizar las cajas de madera con los bordes metálicos como topes para los bloques deslizantes.

Enemigo Final (Sala 6) Iron Crab

TIPO BESTIA **HP** 372 **MP** 0
RESISTENTE A AGUA **DÉBIL A** AR. CONTUNDENTES, FUEGO Y TIERRA

Tácticas de combate:
Utiliza tu mejor arma contra Bestias, y equípala con gemas como Salamander Ruby o Gnome Emerald. Para la defensa busca accesorios contra las bestias, como Pushpaka y contra el elemento Agua. Utiliza el hechizo Spark Fusion o Soil Fussion en tu arma. Al vencerle, obtendrás: Valens (vino de la región) y Elixir Of Kings (añade unos cuantos puntos de fuerza). Además, la baldosa flotante de la sala 1 de este mapa se activará.



Enemigo Final (Sala 10) Djinn

TIPO FANTASMA **HP** 499 **MP** 180
RESISTENTE A AIRE **DÉBIL A** ARMAS CONTUNDENTES Y TIERRA

Tácticas de combate:
Utiliza el hechizo Soil Fussion para mejorar la afinidad de tu arma al elemento Tierra. Centra tus ataques en los brazos y defiéndete colocando gemas afines al Aire en tu escudo. Al derrotarle obtendrás: Elixir Of Queens (aumenta unos cuantos puntos de HP) y Grimoire Foudre (contiene el hechizo Thunderburst, que posee la fuerza del rayo). Además, una vez lo hayas vencido, pondrás en marcha la baldosa flotante que hay en la sala número 26.



Enemigo Final (Sala 14) Flame Dragon

TIPO DRAGÓN **HP** 750 **MP** 0
RESISTENTE A FUEGO **DÉBIL A** ARMAS CONTUNDENTES Y AGUA

Tácticas de combate:
Como a cualquier dragón, ataca su cuello y su cabeza con tu mejor arma para dragones, y mejora su afinidad al elemento agua con hechizos del tipo Frost Fussion o gemas como Undine Jasper o Malid Aquamarine. De cara a la defensa, sube la afinidad de tu escudo al elemento Fuego. Al derrotarle, obtendrás: Calla Sigil (abre una puerta del nivel L3 de este mapa), Sorcerer´s Reagent (recupera 50 puntos de HP y reduce en 50 puntos el riesgo).



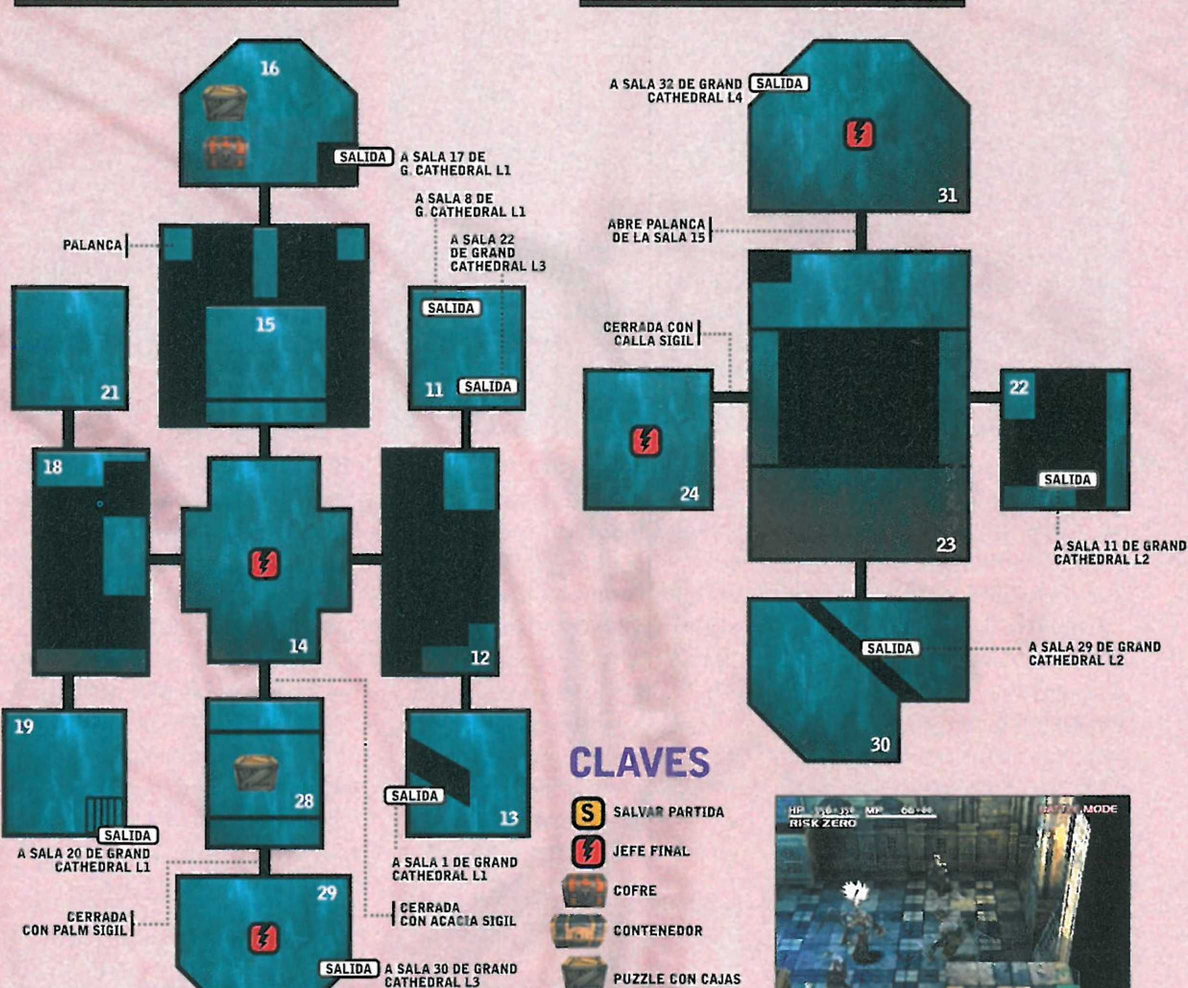


Explicarlo paso a paso podría llevarnos una eternidad, pero la lógica del puzzle es tan sencilla como crear una columna de tres cajas frente a la que hay delante del cofre. Sólo de este modo podrás abrir el cofre. Si te sirve como pista, te diremos que el primer paso consiste en tirarse al foso en el que está la columna frente al cofre, y romper una de las cajas de madera para empujar otra hacia la columna que hay frente al cofre. A continuación debes tirar casi todos los bloques deslizantes hacia el foso de manera lógica, utilizando como tope las cajas con los bordes metálicos.

• Ahora regresa a la sala 14 del mapa Great Cathedral L2 y avanza por el oeste para llegar a la sala 18.

GREAT CATEDRAL L2

GREAT CATEDRAL L3



VI. GREAT CATHEDRAL L2.

18. He Screams For Mercy.

• Trampa: Terra Thrust (resta vida). Está en la esquina noreste de la sala.

• Trampa: Cure Panel (cura los estados alterados). Está al noroeste de la sala.

• Para llegar a 19 debes encaramarte al saliente que hay al sur, y desde allí dejarte caer a una pequeña plataforma. Una vez en ella, salta por las siguientes plataformas hasta llegar a la puerta.

19. The Acolytes Weakness.

• Las escaleras conducen a la sala 20 del mapa Great Cathedral L1.

VII. GREAT CATHEDRAL L1.

20. Monk's Leap.

• Enemigos: Lich, 2 Zombie Knight (para conocer datos de estas criaturas, visita el bestiario de los mapas Undercity West y Undercity East).

• Al vencer al Lich obtendrás: Ghost Hound (accesorio), Laurel Sigil (abre una puerta en el mapa Great Cathedral L1), Elixir Of Queens (añade unos cuantos puntos de HP) y Grimoire Demolir (contiene la magia Explosion, que provoca una explosión).

• Regresa a la sala 18, y desde allí dirígete a la puerta que conduce a la sala 21 (para cruzar el abismo puedes necesitar el objeto Faerie Wing).

21. Maelstrom Of Malice.

• Las puertas permanecerán cerradas hasta que acabe el combate.

• Enemigos: Lich Lord (es una versión un poco más poderosa de este demonio), 2 Skeleton.

• Al derrotar al Lich Lord obtendrás: Grimoire Radius (que contiene el hechizo Radial Surge, que provoca rayos de luz), Elixir Of Queens (añade unos cuantos puntos de HP) y Elixir Of Sages (añade varios puntos de MP).

• Al derrotar a todos los enemigos, la baldosa flotante de la sala número 23 comenzará a funcionar.

• Regresa a la sala 11 del mapa Great Cathedral L2, y coge la baldosa flotante que te conducirá al piso superior, a la sala 22 del mapa Great Cathedral L3.

VIII. GREAT CATHEDRAL L3.

22. The Wine-Lecher's Fall.

• La baldosa flotante conduce a la habitación número 11 del mapa Great Cathedral L2.

»







Enemigo Final (Sala 24) Dao

TIPO FANTASMA **HP** 499 **MP** 180 **RESISTENTE A** TIERRA **DÉBIL A** AR. CONT. Y AIRE



Tácticas de combate:
Utiliza el hechizo Luft Fussion en tu arma más afín al elemento Aire, así como las gema Sylphid Topaz y Djinn Amber para aumentar la afinidad a este elemento. Así mismo, si tu arma es del tipo contundente mejor que mejor, ya que así este enemigo no te durará mucho. En lo tocante a la defensa, procura mantener alta la afinidad de tu escudo al elemento Tierra, ya que Dao tiene algún ataque de nivel 3 con este elemento. Cuando lo derrotes obtendrás: Palm Sigil (abre una puerta en el mapa Great Cathedral L2), Elixir Of Queens (añade unos cuantos puntos de HP) y Grimoire Gaea (contiene el hechizo Gaea Strike, que crea un campo de gravedad en torno al enemigo).

» • Salta los abismos para llegar a la puerta (si ves que se te resiste, utiliza la magia Invigorate).

23. The Heretic´s Story.
• Una de las puertas requiere el objeto Calla Sigil para abrirla.
• Para poder abrir la otra puerta, antes tienes que haber pulsado la palanca en la sala 15 de Great Cathedral.
• Para cruzar el abismo sin peligro, utiliza el hechizo Fixate cuantas veces haga falta.

24. Hopes Of Idealist.
• Las puertas se cerrarán hasta que derrotes al guardián de esta sala.
• Tras derrotar al enemigo, regresa a la sala 4 del mapa Great Cathedral B1, para desde allí acceder a la sala 25.

IX. GREAT CATHEDRAL L1.

25. Sin And Punishment.
• Punto para salvar la partida.
• Contenedor.
• Trampa: Curse Panel (provoca el estado Curse en Ashley). La encontrarás pegada al muro oeste.
• Trampa: Eruption (resta energía). Está situada en el centro de la habitación.





26. The Poisoned Chapel.
• La puerta cerrada requiere el objeto Laurel Sigil para ser abierta.

27. A Light In The Dark.
• Las puertas se cerrarán y no podrás salir hasta que venzas a tu enemigo.
• Al derrotar a tu enemigo, regresa a la sala 14 del mapa Great Cathedral L2, para desde allí acceder a la sala 28.

Enemigo Final (Sala 27) Arch Dragon

TIPO FANTASMA **HP** 791 **MP** 0 **RESISTENTE A** LUZ **DÉBIL A** OSCURIDAD

Tácticas de combate:
Defiéndete de este dragón con el accesorio Dragonhead y con un escudo con gran afinidad a la luz. Para el ataque, recurre a tu arma más afín a la oscuridad y utiliza gemas como Morlock Jet y Dragonite. Para rematar la faena, utiliza el conjuro Herakles sobre el armamento de Ahley. Con todo esto será pan comido. Al vencerle, obtendrás: Acacia Sigil (abre una puerta cerrada mágicamente en el mapa Great Cathedral L2) y Acolyte´s Nostrum (recupera 100 puntos de HP y MP).









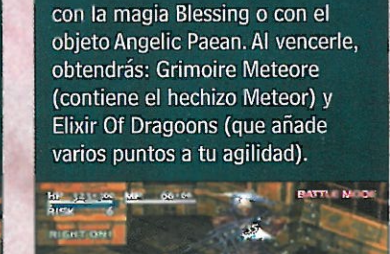
X. GREAT CATHEDRAL L2.

28. The Melodics Of Madness.
• Resuelve el puzzle de los cubos: pese a que a primera vista puede parecer altamente complicado, este puzzle es bastante sencillo. Lo primero que debes hacer es empujar el cubo deslizante que está más bajo, una vez al sur y una vez al oeste. A continuación, empuja el segundo cubo deslizante hacia el sur, para que forme una columna con el primer bloque que has empujado, y acto seguido empuja el cubo de arriba una vez más hacia el sur. Ahora empuja la caja de madera con los bordes metálicos una vez al este, y dos veces al sur. Llegados a este punto, súbete en la caja de madera que acabas de empujar, y salta diagonalmente para alcanzar la puerta. ¿Ves que sencillo?

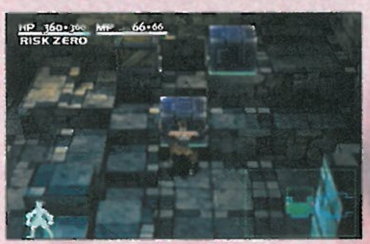
Enemigo Final (Sala 29) Nightmare

TIPO FANTASMA **HP** 551 **MP** 181 **RESISTENTE A** OSCURIDAD **DÉBIL A** LUZ, AR. CONTUNDENTES

Tácticas de combate:
Crea un arma con gran afinidad a la luz y a los fantasmas con las gemas Angel Pearl y Trinity, y si tienes una ranura más, utiliza la gema Braveheart. Para la defensa, usa en tu escudo gemas con gran afinidad a la oscuridad, y cuando este fantasma altere tu estado con su hechizo Curse, remédialo con la magia Blessing o con el objeto Angelic Paean. Al vencerle, obtendrás: Grimoire Meteore (contiene el hechizo Meteor) y Elixir Of Dragoons (que añade varios puntos a tu agilidad).







29. What Ails You Kills You.
• Las puertas permanecerán cerradas hasta que acabe el combate.
• Cuando la lucha haya terminado, se pondrá en funcionamiento una baldosa flotante en esta misma sala, que te conducirá a la habitación número 30 del mapa Great Cathedral L3.

30. Despair Of The Fallen.
• La baldosa flotante conduce a la sala 29 del mapa Great Cathedral L2.
• Atraviesa la siguiente sala hacia el norte (habitación número 23 del mapa) para llegar a la siguiente habitación, la número 31.

31. Where The Soul Rots.
• La baldosa flotante de esta habitación conduce a la sala número 32 del mapa Great Cathedral L4.





Great Cathedral L4

32. The Atrium.

• Punto para salvar la partida.

• Para enfrentarte al enemigo final del juego, tan sólo tienes que subir las escaleras... aunque antes de hacerlo te recomendamos que analices tu inventario, el estado de Ashley y el armamento que tienes en tu poder. Es el último duelo, y como puedes imaginar, es el más complicado de todo el juego. Por eso te recomendamos que compares tu estado con el mínimo que te proponemos, ya que puede resultar muy útil para afrontar esta lucha:

• **Puntos de HP** y **MP**: 350 y 60.

• **Arma recomendable**: espada o gran espada de hagane. Su empuñadura debe tener capacidad para tres gemas. Su afinidad con los Demonios debe alcanzar una puntuación aproximada a 40, y 25 puntos con el elemento Luz. Obviamente, para conseguir estas cifras deberás poseer dos gemas Demonia. La tercera gema puede ser Braveheart.

• **Escudo**: Knight Shield (hagane), con las gemas Manabreaker y Nightkiller.

• **Casco**: Burgonet (hagane).

• **Coraza**: Fluted Armor (hagane).

• **Guantes**: Fluted Gloves (hagane).

• **Botas**: Fluted Leggins (hagane).

• **Accesorio**: Rune Earrings o Agale´s Chain.

• **Objetos**: Como mínimo, 15 objetos que recuperen puntos de MP, como Mana Potion y similares. Si no los tienes, usa la magia Teleport y pelea por los mapas hasta encontrarlos.





Reglas básicas para derrotar a la segunda forma de Guildernstern:

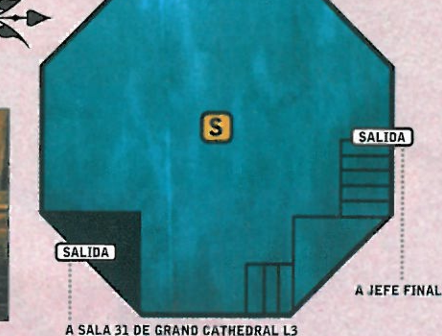
1- Utiliza la magia Magic Ward para repeler los ataques de esta criatura. Ten en cuenta que sólo tiene un ataque físico, y que casi todo su repertorio se centra en la magia. Pese a que este hechizo, Magic Ward, supone un gasto de 21 puntos de magia, es altamente recomendable utilizarlo, ya que gastaremos más utilizando hechizos de cura y similares. Aquí es donde entran en juego los objetos para recuperar los puntos de magia.

2- A medida que avance el combate, tu arma quitará más energía. No te desesperes si tus primeros ataques no quitan más de 5 puntos, es lo normal.

3- Cuando el enemigo se ponga de color rojo y empiece a parpadear, es el momento de acercarse corriendo a él. Significa que nos va a atacar, y por tanto, después de su ataque tendremos un pequeño margen de tiempo para atacarle. Realiza combos con las habilidades Heavy Shot, Crimson Pain, Instill y Temper. Del mismo modo, procura mantener bajo el indicador de riesgo (Risk), ya que es la única manera que hay para conseguir acertarle con todos nuestros ataques.

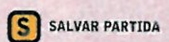
4- El único ataque físico de este ser, llamado Bloody Sin, puede resultar mortal si no estás lo suficientemente atento. Como el golpe es muy peligroso, una pequeña secuencia de video te alertará (en ella se ve cómo el Angel negro eleva su vuelo). Poco tiempo después, la cámara se situará de nuevo sobre Ashley, momento que debes aprovechar para acceder al menú y equiparle con el escudo que te hemos recomendado. Poco tiempo después llegará el ataque, que resulta bastante complicado de anular con las habilidades de defensa. En cualquier caso, equipa la habilidad de defensa Demonscale (reduce un 50% los daños afines al elemento Oscuridad), y espera a que comience la secuencia de video que ilustra el ataque. Cuando la cámara realice un zoom hacia la cara de Ashley, pulsa el botón en el que has situado la habilidad de defensa. La primera vez resulta bastante complicado parar el ataque, pero una vez le pillas el truco, se puede hacer sin muchos problemas.

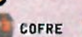
5- No te molestes en utilizar hechizos mágicos. Sólo funcionan los combos, los ataques sueltos y algunas técnicas Break Arts. En todos estos casos, procura mantener el riesgo bajo.

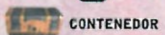


GREAT CATHEDRAL L4

CLAVES


SALVAR PARTIDA

JEFE FINAL

COFRE


CONTENEDOR

PUZZLE CON CAJAS

6- La cabeza y el cuerpo parecen ser los puntos más "débiles" de este enemigo, por lo que es recomendable concentrar los ataques en estas dos zonas. Así mismo, tras efectuar su ataque Bloody Sin, parece que sus defensas se reducen un poco, por lo que debes procurar atacarle entonces.

7- Aunque no se nota excesivamente al comienzo del combate, puedes utilizar Prostasia y Herakles cuando tu arma se haya vuelto un poco más fuerte y hacer que quite algunos puntos más. De cualquier manera, si vas a utilizar estos hechizos, recuerda que debes lanzarlos antes de utilizar Magic Ward.

8- Cuando consigas derrotarle y acabe la secuencia de vídeo, salva la partida para explorar el porcentaje de mapa que todavía no has visto.

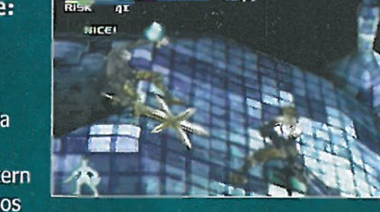
Enemigo Final (Sala 32) — Guildenstern Forma 1 / Guildenstern Forma 2

TIPO DEMONIO

El último duelo se divide en dos partes, que se corresponden con las dos mutaciones de nuestro enemigo, como pasaba con Sephirot en FFVII.

Guildenstern Forma 1

Tácticas de combate:
Nada más comenzar el combate, utiliza los hechizos Prostasia y Herakles para mejorar la efectividad de Ashley. A continuación, Guildenstern empezará a usar hechizos para empeorar el estado de Ashley. Anúlalos cuanto antes con las magias Dispel y Prostasia o con el objeto Yssdragil´s Tear´s, ya que de este modo no nos atacará, y se empeñará en empeorar el estado de Ashley. Cuando le derrotes, podrás presenciar una secuencia de video. Prepárate porque después viene lo peor...



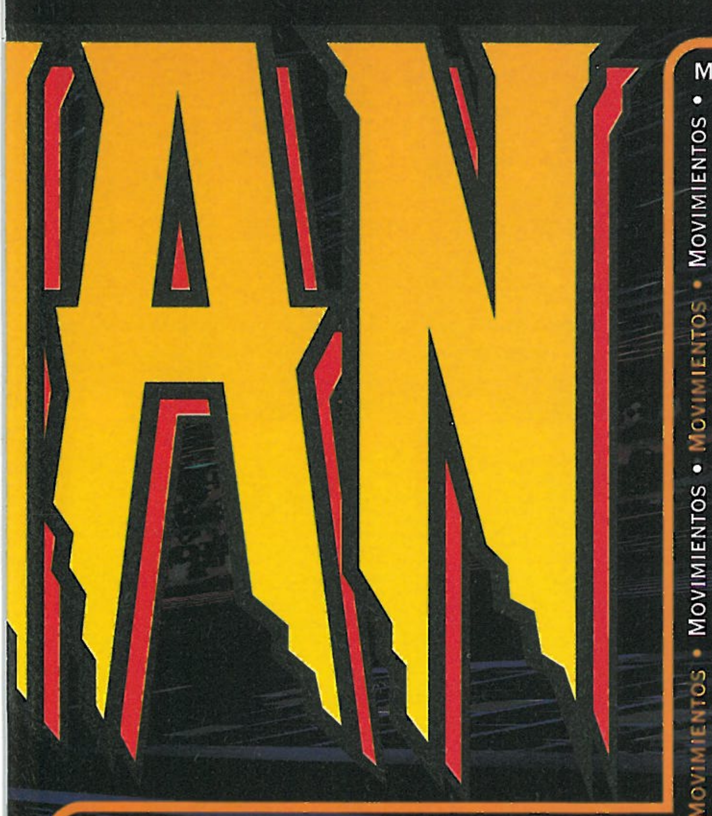
Guildenstern Forma 2

Tácticas de combate:
Esta segunda forma es muchísimo más dura de roer, y bastante más complicada de derrotar. Aquí entrará en juego tu perseverancia, tu abultado catálogo de objetos para recuperar puntos de magia... ¡¡¡y tu paciencia!!! Como probablemente ya habrás visto, tus ataques y tus combos restan muy poca energía, y no puedes atacar constantemente a tu enemigo. Puedes acabar con él de varias maneras, pero la mejor es utilizando únicamente las técnicas Break Arts.



SPIDER-M

La meta en esta aventura repleta de enemigos y desafíos, será la de asumir el rol de Spider-Man, uno de los super-héroes más carismáticos de la Marvel, y conseguir librar a la ciudad de Nueva York de la amenaza que representan: Rhino, Venom y el Doctor Octopus, entre otros. En esta guía que hemos preparado, te mostramos cuales son las mejores tácticas para acabar con los jefes finales, y también te indicamos la localización exacta de cada uno de los 32 tebeos que se encuentran desperdigados por los rascacielos de la famosa ciudad de Peter Parker.



MOVIMIENTOS • MOVIMIENTOS • MOVIMIENTOS • MOVIMIENTOS

Algunas de las acciones que puede ejecutar Spider-Man sólo están disponibles cuando lleva determinados trajes. Es por eso que aquí sólo vamos a poner sus movimientos genéricos, que no son pocos.

Agarrar y patada: ▲+ ● o ■. Con esta sencilla combinación paralizarás al enemigo. Tras agarrarle, presiona ● para castigarle con las patadas.



Red: Presiona ✖ y otro botón, que dependerá del nivel de dificultad. Este movimiento te servirá para convertirte en un Tarzan callejero.

Agarrar y puñetazo: ▲+ ● o ■ para paralizarle, y después presiona ■ para golpearle con los puños.

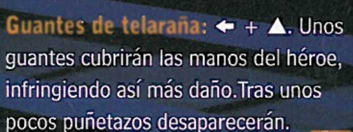
Telaraña vertical: L1. Una telaraña saldrá disparada hacia el techo, y podrás trepar hacia él rápidamente.



Telaraña brutal: ⬇ + ▲. Con este ataque el protagonista será capaz de noquear a los villanos que pululan por las calles de New York.



Guantes de telaraña: ⬅ + ▲. Unos guantes cubrirán las manos del héroe, infringiendo así más daño.Tras unos pocos puñetazos desaparecerán.





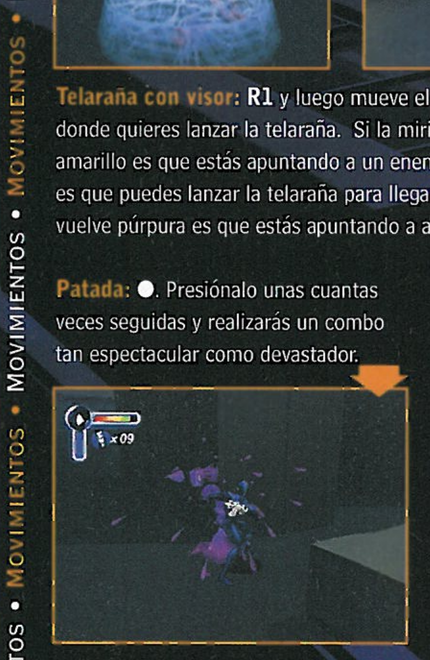
MOVIMIENTOS • MOVIMIENTOS • MOVIMIENTOS

Escudo arácnido: ➡ + ▲. Te protege de los ataques enemigos, pero si presionas cualquier tecla, el escudo desaparecerá.



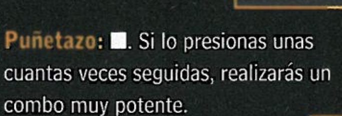
Salto: Presiona ✖. Esta habilidad resulta especialmente útil en las fases en las que Spider-Man tiene que huir de la policía.

Telaraña con visor: R1 y luego mueve el visor hasta seleccionar donde quieres lanzar la telaraña. Si la mirilla se vuelve de color amarillo es que estás apuntando a un enemigo, si se vuelve verde es que puedes lanzar la telaraña para llegar hasta allí y si se vuelve púrpura es que estás apuntando a algo interactivo.

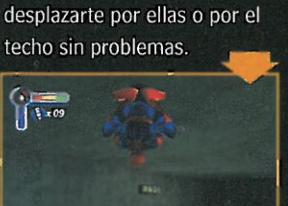


Patada: ●. Presiónalo unas cuantas veces seguidas y realizarás un combo tan espectacular como devastador.

Puñetazo: ■. Si lo presionas unas cuantas veces seguidas, realizarás un combo muy potente.



Escalar paredes: Corre hacia una pared y presiona ✖. Así te pegarás a ellas y podrás desplazarte por ellas o por el techo sin problemas.



Telaraña bucal: ⬆ + ▲. De la boca de Spider-Man saldrá despedida una telaraña que causará un montón de daño a todos sus rivales.



PRIMERA PARTE: EL ALTERCADO DEL BANCO

Tebeo: 1. Nivel: Bank approach.
Localización: Cuando empieces este nivel, podrás ir a la derecha o la izquierda. Si vas a la derecha llegarás al final del nivel, mientras que si vas a la izquierda acabarás llegando al edificio de los Cuatro Fantásticos. En su azotea se encuentra el primer tebeo.



Tebeo: 3. Nivel: Stop the bomb!
Localización: Tras la escena en la que observarás a tres rehenes, tres guardias y una bomba que está siendo activada, deberás entrar, luchar con los guardias y recoger la bomba. Acto seguido, lánzala en la sala blindada adyacente y retrocede por el pasillo para coger el tebeo.

Tebeo: 5. Nivel: Spidey Vs. Scorpion.
Localización: La batalla se desarrolla en dos habitaciones distintas del periódico. Tendrás que destrozar el mobiliario de la primera para conseguir el cómic. Date prisa, ya que si tardas mucho, J.J.Jameson huirá a otro despacho y lo perderás.





Tebeo: 2. Nivel: Hostage Situation.
Localización: Está en uno de los despachos, más concretamente debajo de una silla que tendrás que levantar. Dicho despacho se encuentra cerca del final del nivel.



Tebeo: 4. Nivel: Race to the Bugle.
Localización: Avanza hacia las oficinas del Bugle hasta que veas una escena con dos matones en un edificio. A su derecha, hay otro edificio donde está el cuarto cómic.



1ª CONFRONTACIÓN. SPIDEY Vs. SCORPION!
La intro te mostrara a J.J.Jameson atemorizado por el Scorpion. Esto te dejará claro que el principal objetivo de la pelea es el de proteger al director del Bugle. Para ello tienes dos buenas alternativas: usar la telaraña para paralizar a Scorpion y después golpearle, o bien puedes usar el mobiliario para lanzárselo. Con este último sistema tus ataques serán más lentos, pero también más contundentes. En lo defensivo sólo podemos decirte que no te subas a las paredes, ya que la cola del Scorpion te atacará con fuego. Ah, no te olvides de vigilar la barra de vida de J.J.Jameson.



SEGUNDA PARTE: LA HUIDA DE LA POLICÍA

Tebeo: 6. Nivel: Police chopper chase.
Localización: Debes esquivar los disparos del helicóptero. Corre hasta el ultimo edificio y, al llegar, ponte cerca de una de las casetas para que la policía la dispare, ya que dentro se encuentra el sexto cómic.



Tebeo: 7. Nivel: Building top chase.
Localización: En este nivel los protagonistas vuelven a ser los mismos del nivel anterior, es decir, Spider-Man y el helicóptero de la policía. Huye de él hasta que estés cerca de una grúa, dentro de la cual se encuentra el tebeo. Para más señas, te diremos que la grúa tiene pintada la cara del Goblin, por lo que la reconocerás sin problemas.

Tebeo 8. Nivel: Scale the girders.
Localización: Al principio del nivel, verás un cartel que te indica que para acabar la fase debes escalar el edificio, pero si desciendes, acabarás encontrando el cómic.





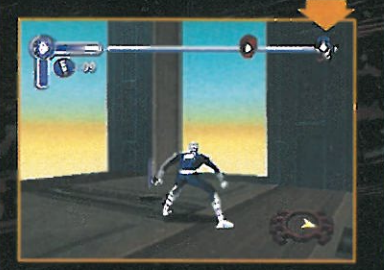
Tebeo: 9. Nivel: Police evaded.
Localización: Este es el enésimo nivel en el que tendrás que huir de la policía. Tu huida te llevará a un edificio con el techo de cristal, que se derrumbará cuando pases por

TERCERA PARTE: VENOM

Tebeo: 11. Nivel: Catch Venom.
Localización: En esta fase tendrás que seguir a Venom hasta llegar a su escondite, las alcantarillas. El primer lugar en el que Venom esperará al héroe será un edificio en construcción. En ese edificio se encuentra otro cómic.



Tebeo: 13. Nivel: Spidey Vs. Venom.
Localización: La primera pelea con Venom se desarrolla en un callejón de la ciudad de New York. Si te fijas en el escenario, verás un coche que has de levantar para descubrir el cómic que te falta.



Tebeo: 12. Nivel: Catch Venom.
Localización: Este cómic se encuentra en el mismo nivel que el anterior. Para encontrarlo, te bastará con seguir a Venom hasta que llegues al edificio de la imagen e investigar en la azotea. A poco que explores, lo acabarás encontrando.



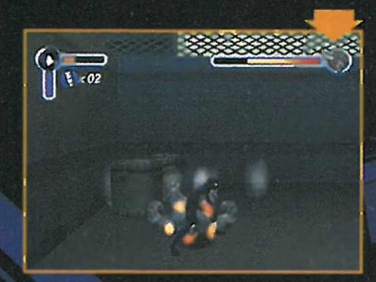
3ª CONFRONTACIÓN. SPIDEY Vs. VENOM!
Esta pelea transcurre en un callejón. Usa la telaraña para frenarle y luego utiliza los guantes de telaraña para poder hacerle más daño. No olvides usar el coche que hay en el callejón como instrumento bélico, ya que esto le dejara "groggy" por unos instantes en los que podrás atizarle con todas tus ganas. En lo defensivo, intenta permanecer en una esquina, ya que Venom aparece y desaparece según se le antoja. De esta manera le verás venir, y no podrá atacarte por la espalda.



encima. En la nueva sala, usa tu telaraña para romper la pared que esconde el cómic.



Tebeo: 10. Nivel: Spidey Vs. Rhino.
Localización: Para conseguir este cómic tendrás que destrozar los nueve bidones que están situados en el escenario. Para ello, tendrás que ponerte delante de ellos y esperar a que Rhino embista. Cuando se acerque, salta y así no te dañara. El cómic aparecerá entre los cuatro pilares de energía.



2ª CONFRONTACIÓN. SPIDEY Vs. RHINO!
Aquí puedes usar la misma táctica que con Scorpion, es decir, usar la telaraña para paralizarlo y luego golpearlo. No obstante, con Rhino esta no es una táctica muy recomendable, ya que los ataques de Spider-Man le hacen poco daño, y sus contraataques son bestiales. Nosotros te recomendamos que te coloques enfrente de los pilares de energía. Así, cuando Rhino cargue, sólo tendrás que esquivarle para que reciba una descarga eléctrica. Otra táctica bastante útil, aunque no muy deportiva, es la de colocarse enfrente de un muro, esperar a que este cornudo animal embista y esquivarlo. De esta forma, Rhino quedará enganchado a la pared y podrás golpearle a diestro y siniestro cuanto quieras.



CUARTA PARTE: VENOM DE NUEVO

Tebeo: 14. Nivel: Sewer Entrance.
Localización: Avanza hasta encontrarte con una comitiva de hombres-lagarto, dales su merecido y vuelve al inicio del nivel. Ahora podrás coger el cómic que, al igual que el tercer tebeo, aparece en un lugar que ya ha sido visitado.



Tebeo: 15. Nivel: Sewer Cavern.
Localización: Persigue a Venom hasta llegar a unas cataratas. Ahora, usa la telaraña con visor y muévela por la catarata hasta que el punto de mira se vuelva verde. Entonces, usa la telaraña para llegar a una habitación secreta que contiene algunos ítems, y un nuevo cómic que añadir a tu colección.



Tebeo: 16. Nivel: Sewer plant.
Localización: Avanza hasta llegar a la primera bifurcación, y luego tuerce hacia la izquierda. Si sigues un poco más hacia adelante, encontrarás un power-up, un cargador de telarañas y un nuevo tebeo.



Tebeo: 17. Nivel: Hidden Switches.
Localización: Recorre la plataforma de la izquierda para cogerlo.



Tebeo: 18. Nivel: Tunnel crawl.
Localización: Este cómic está en una habitación con cuatro lagartos y dos estructuras con palancas; presiona la primera palanca y aparecerá cerca de la segunda estructura.



Tebeo: 19. Nivel: The lizard´s maze.
Localización: Al final de la fase, pero para llegar tendrás que pelear con Venom y atravesar este nivel sin caer al agua residual.



4ª CONFRONTACIÓN. SPIDEY Vs. VENOM AGAIN!
Después de perseguir a Venom por los tejados de Nueva York, acabarás llegando a las alcantarillas. Este es el lugar en el que el simbionte tiene presa a la escultural Mary Jane. En esta fase verás cuatro palancas, que deberás accionar para evitar que sube el nivel del agua, y que Mary Jane muera ahogada. Como Venom te atacará en cuanto te acerques a ellas, lo mejor es usar la telaraña para presionar las palancas. Tras eso, deberás atacar a Venom usando la misma estrategia que ya utilizaste en la anterior batalla.



QUINTA PARTE: MYSTERIO

Tebeo: 20. Nivel: Symbiotes infest Bugle.
Localización: Avanza hasta dar con un rehén en una oficina. Libéralo, vuelve sobre tus pasos hasta encontrar una rejilla en el suelo, usa la telaraña vertical para entrar en el conducto de ventilación y avanza un poco hasta encontrar el tebeo.

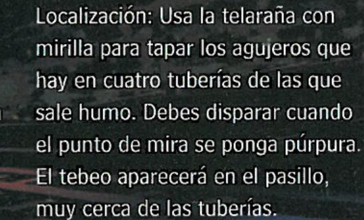


Tebeo: 21. Nivel: Elevator descent.
Localización: Permanece en el ascensor hasta llegar a la planta baja, sal y pelea con los monstruos que verás. En la bifurcación, ve por el ramal derecho y coge el cómic.



Tebeo: 22. Nivel: Stop the presses.
Localización: Debes destruir los cuatro generadores. Cerca del tercero, hay un montón de papeles apilados: debajo está el tebeo.

Tebeo: 23. Nivel: Bugle´s basement.
Localización: Usa la telaraña con mirilla para tapar los agujeros que hay en cuatro tuberías de las que sale humo. Debes disparar cuando el punto de mira se ponga púrpura. El tebeo aparecerá en el pasillo, muy cerca de las tuberías.





Tebeo: 24. Nivel: Spidey Vs. Mysterio.
Localización: Para coger este tebeo, acaba con Mysterio y desciende a por él hasta el segundo nivel.





SEXTA PARTE: Doc Ock

Tebeo: 25. Nivel: Waterfront warehouse.
Localización: Este tebeo se encuentra en el segundo almacén (en el que también hay uno de los generadores que debes destruir), más concretamente en la parte izquierda, encima de unas cajas.

Tebeo: 26. Nivel: Waterfront warehouse.
Localización: Recorre el pasillo que te lleva al final del nivel, pero en vez de por el conducto de ventilación, ve por el otro camino. El tebeo se encuentra detrás de un puerta que deberás derrumbar.



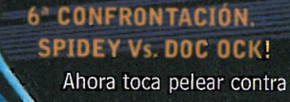
5ª CONFRONTACIÓN. SPIDEY Vs. MYSTERIO!
Este es, sin duda alguna, uno de los momentos más divertidos del juego. Esta pelea se desarrolla en una inmensa sala. De hecho, en la intro, Mysterio pasará de ser un doble de Spider-Man a convertirse en un gigantesco Mysterio, al cual solo se podrá derrotar disparando la telaraña a las seis gemas que se encuentran esparcidas por su monstruoso cuerpo. Una vez eliminadas las gemas, tendrás que dispararle a la cabeza. Mysterio no te lo pondrá fácil, ya que entre sus ataques se encuentran un mortífero rayo, una gigantesca rueda que te pasará por encima o su puño, con el que te lanzara al piso inferior de este atípico nivel.



Tebeo: 27. Nivel: Underwater trench.
Localización: Avanza hasta llegar a una habitación con una palanca y presiónala. Al hacerlo, verás como una puerta se ha abierto; retrocede hasta la primera pantalla de las torretas y desciende hasta esta habitación. Hazlo con cuidado, ya que el suelo esta electrificado. Dentro está el nuevo cómic.

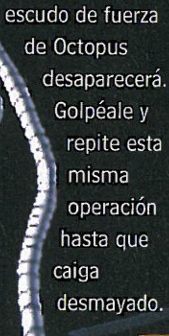


Tebeo: 28. Nivel: Stopping the fog.
Localización: En el centro del nivel se encuentra un pilar; puedes escalarlo o descenderlo. Si optas por esta última opción, conseguirás hacerte con el siguiente tebeo.



Tebeo: 29. Nivel: Spidey Vs. Doc Ock.
Localización: Para hacerte con este nuevo tomo de las aventuras de Spider-Man, tendrás que actuar con la mayor celeridad posible, ya que el tebeo aparecerá justo después de que el malévolo Doctor Octopus haya regenerado su campo de fuerza por primera vez. Para colmo, el cómic aparece durante unos breves instantes, por lo que lo mejor es destruir el campo de fuerza y permanecer expectante a ver donde aparece el tebeo.

6ª CONFRONTACIÓN. SPIDEY Vs. DOC OCK!
Ahora toca pelear contra el Doctor Octopus. La pelea transcurre en un laboratorio en el que no sólo se encuentra el Doctor; también está Carnage. No obstante, este permanecerá tranquilo, ya que en ese momento llegará un "espontáneo" que le entretendrá mientras peleas con Octopus. Para derrotar al enemigo por antonomasia de Spider-Man, tendrás que seguir la siguiente mecánica: corre en circulo y espera a que una de las porciones del suelo se vuelva amarilla. Acto seguido, un panel descenderá. Golpéalo con tu telaraña y sigue corriendo. Repite esta frecuencia cuatro veces y el escudo de fuerza de Octopus desaparecerá. Golpéale y repite esta misma operación hasta que caiga desmayado.







SÉPTIMA PARTE: CONTRA CARNAGE

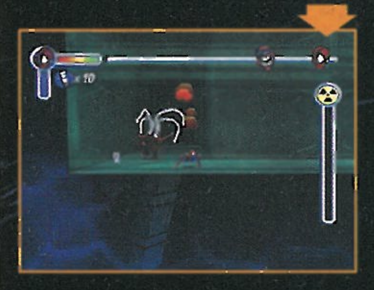
Tebeo: 30. Nivel: Spidey Vs Carnage.
Localización: La pelea con Carnage se desarrolla en un laboratorio, en cuyo centro hay un campo de fuerza que hace aparecer y desaparecer al cómic. Deberás luchar con Carnage en el centro de este para poder coger el tebeo en cuanto aparezca.



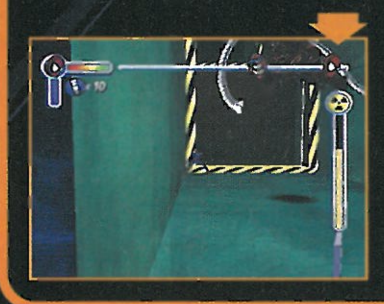
7ª CONFRONTACIÓN. SPIDEY Vs. CARNAGE!
La verdad es que hay poco que decir acerca de Carnage. De hecho, para derrotar a este despreciable rival no necesitarás pensar demasiado. Los golpes normales le hacen bastante daño (teniendo en cuenta que es un jefe final).
No obstante, hay algo que debes tener en cuenta cuando pelees contra él, y que a buen seguro habrás deducido solo si eres un seguidor de la serie: Carnage es un simbionte alienígena, y por tanto muy sensible a los ataques sónicos. Así pues, cuando pelees contra él, llévale a la burbuja de sonido del centro del nivel, donde tus ataques le resultarán mucho más dolorosos.
Para atraerle hasta allí, no hay nada mejor que la telaraña de nuestro héroe. Defensivamente, procura no alejarte mucho de él, ya que cuenta con un par de ataques a distancia, que te harán mucho daño.

OCTAVA PARTE: EL TEMIBLE ENEMIGO FINAL

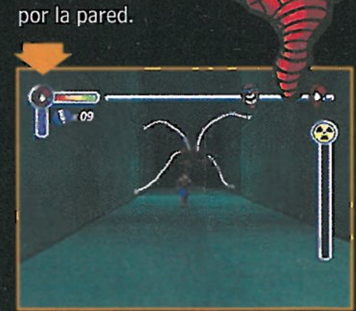
Tebeo: 31. Nivel: Spidey Vs. Monster-Ock.
Localización: De este cómic hay poco que decir: lo encontrarás en el primer pasillo del nivel, justo en la esquina en que muestra la imagen.



Tebeo: 32. Nivel: Spidey Vs. Monster-Ock.
Localización: Este nivel alberga otro cómic, que no es muy difícil de encontrar. Para cogerlo, corre pegado a la pared para no pasarlo de largo en un despiste.

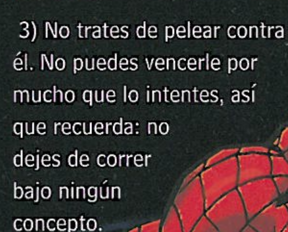


8ª CONFRONTACIÓN. SPIDEY Vs. MONSTER OCK!
Esta no es exactamente una pelea, ya que Spider-Man no ataca a nadie durante la confrontación. En términos estrictos, es un largo y dificultoso nivel, en el que tendrás que huir de una criatura que es el fruto de la fusión entre el Doctor Octopus y Carnage. No desesperes, ya que si sigues nuestros consejos, te será mucho más fácil pasarlo:
1) Usa la telaraña para viajar más rápido y, cuando no puedas usarla, simplemente corre.
2) En muchas ocasiones te encontrarás con que no podrás seguir avanzando, ya que el camino estará cortado. Cuando esto ocurra, salta y escapa por la pared.

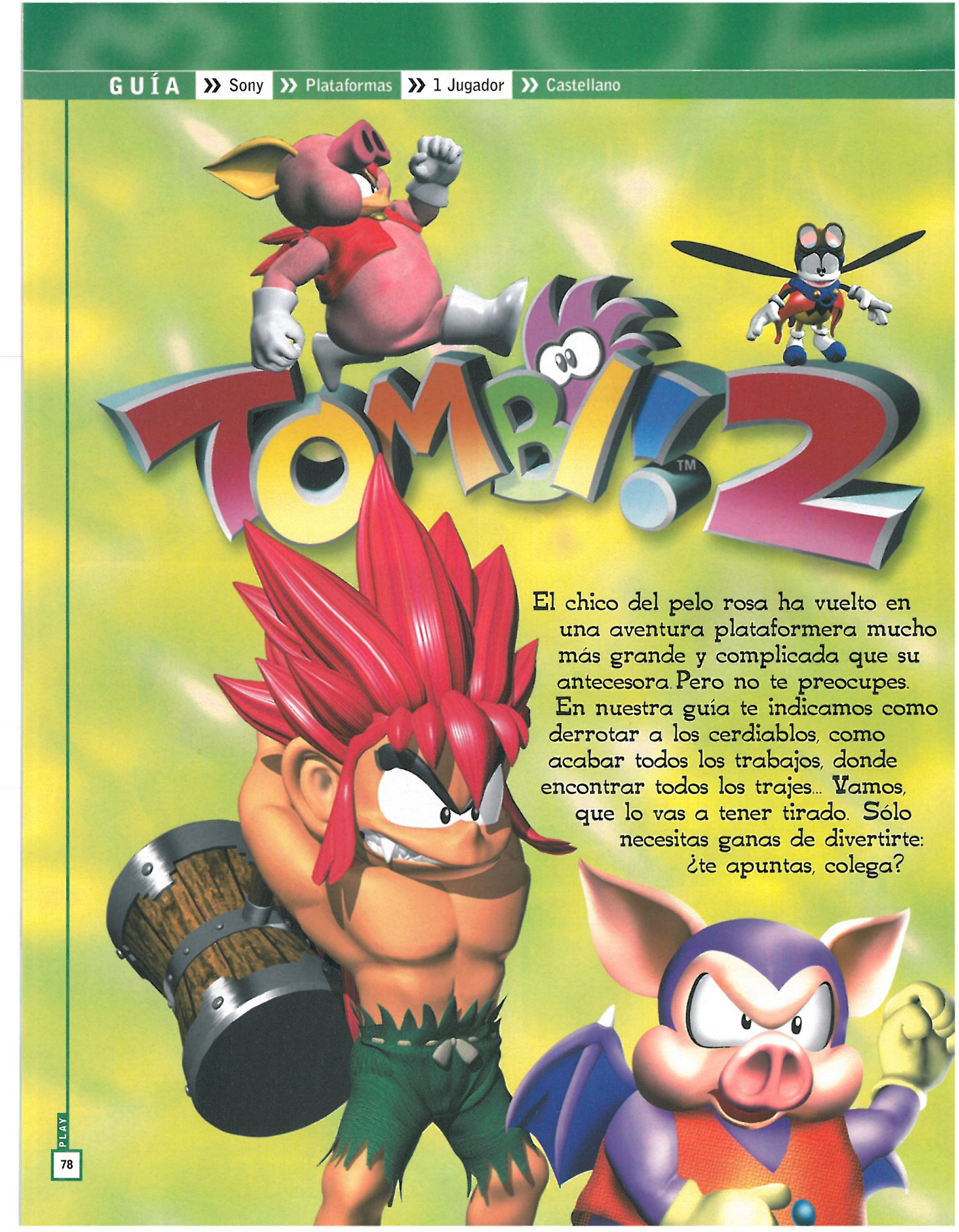








3) No trates de pelear contra él. No puedes vencerle por mucho que lo intentes, así que recuerda: no dejes de correr bajo ningún concepto.



El chico del pelo rosa ha vuelto en una aventura plataformera mucho más grande y complicada que su antecesora. Pero no te preocupes. En nuestra guía te indicamos como derrotar a los cerdiablos, como acabar todos los trabajos, donde encontrar todos los trajes... Vamos, que lo vas a tener tirado. Sólo necesitas ganas de divertirte: ¿te apuntas, colega?

Antes de empezar debes conocer un detalle. Si observas la guía, verás que aparecen menos misiones (120) de las que tiene el juego (133). Esto se debe a que ciertas misiones tienen un desarrollo tan corto y están tan relacionadas con otras, que hemos decidido incorporarlas dentro de la explicación de éstas. Esto quiere decir que, aunque sólo veas 120 misiones, en realidad se encuentran detalladas y explicadas las 133.
Además, existen otras 4 misiones más en el primer Tombi a las que podrás acceder si cargas la partida que obtendrás al completar las 133 misiones del Tombi 2.

1. Ve a la casa en llamas

Dirígete a la casa en llamas. Para llegar, pasa por cualquiera de las balanzas y escala la malla que se encuentra delante de la casa.

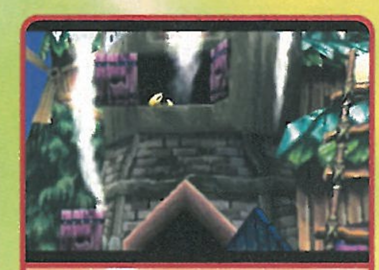


2. Vierte el agua

Tendrás que hacer de bombero para apagar el fuego de la casa. Para ello, primero recoge el cubo de agua que se encuentra colgando de un hilo, justo enfrente de la casa. Ya con él en tu poder, haz que las balanzas oscilen gracias a tu peso y así podrás recoger con el cubo el agua que necesitas.







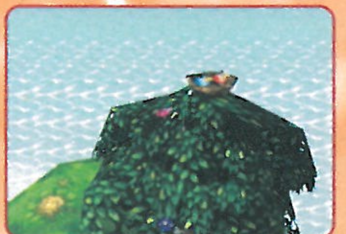
3. Salva al cangrejo

Al llevar el cubo a la casa, comprobarás que un sólo cubo no es suficiente, así que repite la anterior operación para apagar definitivamente el fuego.

4. Polluelo de un huevo

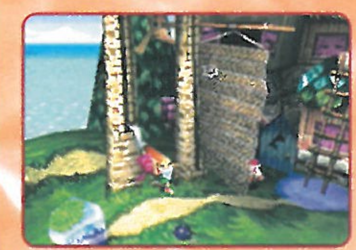
En las dos balanzas de antes hay huevos de ave. Cógelos para que rueden hasta los extremos de las balanzas y golpea con tu boomerang los extremos para que salgan los polluelos. Finalmente, recupéralos para llevarlos al nido que hay en el árbol, detrás de la casa de los pescadores.





5. Levántalo

Para poder levantar el puente que cruza el acantilado, deberás recoger el piñón metálico. Éste objeto se encuentra en la malla que hay al lado de la casa que se incendió. Cuando lo tengas, ve a la caseta que hay al lado del acantilado para que un pescador lo coloque en el sitio que le corresponde.

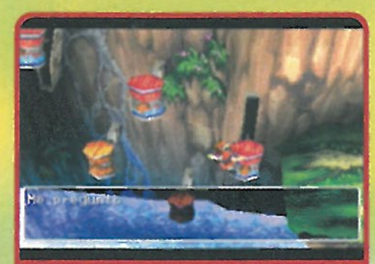






6. Cangrejos dorados

Tras coger la cesta del cerdiablo pasando el puente, coge los dos cangrejos dorados que hay en la cascada. Uno de ellos está en el tejado de una caseta y el otro, al lado de un pescador. Cuando los tengas, ve a la caseta de la cascada donde te espera Win.



7. Objetos perdidos

Si colocas hacia arriba todos los extremos rojos de las balanzas, el caudal del río de enfrente de la cascada se cortará. En su lecho está el anzuelo dorado. Dáselo al pescador que hay frente a la cascada, y te regalará la escama de la sirena.

8. El molino de Win

Gracias a los cangrejos dorados, la máquina de Win creará un camino a la ciudad minera. Dentro del molino, Kaine te dará la llave roja que abrirá todos los cofres del mismo color. Vuelve hasta el pueblo para abrirlos.



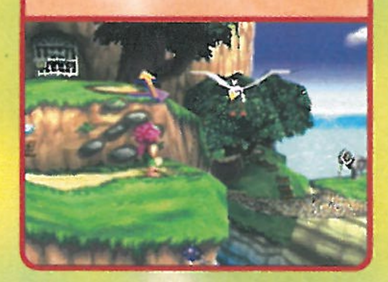
9. Sedal enredado

Al pescador que hay en la cascada se le ha enredado el anzuelo en el tejado de una caseta. Si se lo desenredas, agradecido te regalará una ropa de pájaro que te permitirá planear en todos tus saltos.



10. Cofre del aventurero

Según vayas consiguiendo puntos por finalizar misiones o por encontrar diamantes, podrás abrir los cofres del aventurero.



11. Se enfría y desaparece

En tu camino a la ciudad minera verás a un minero con problemas. Te pedirá que acabes con las 10 taponadoras que hay en las tuberías. Para que no te quemes, necesitas el boomerang de hielo. Pero no te preocupes. Para conseguirlo, sólo tienes que tirar de la primera de las cadenas que verás.







12. Polluelos

Recoge el pienso de un cofre rojo al principio del camino de las tuberías. Con él, debes dar de comer a los polluelos que cogiste antes en el poblado.

13. Tengo sed

Dentro de la casa que hay justo antes de llegar a las tuberías, verás a un hombre que tiene mucha sed. Deberás llenar el cubo con agua (en las balanzas del principio) para aliviar su garganta. Como "de bien nacidos es ser agradecidos", te contará un secreto sobre una torre misteriosa.





14. Tira y abre

La puerta que da acceso a la ciudad minera está bloqueada por dos pesas. Para quitarlas, deberás engancharte a las dos cadenas que están unidas a las pesas. Una se encuentra justo al lado de la puerta y la otra al fondo. Podrás llegar a ella sin problemas por una de las primeras tuberías.





15. A casa de Tabby

Ve a casa de Tabby para ver si está. Su casa está pasando la cafetería de la ciudad. En su lugar, hay un trozo de suciedad.

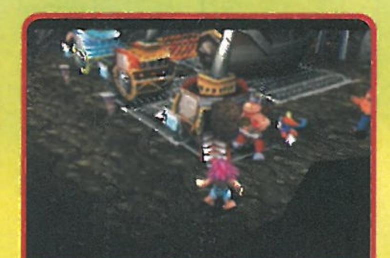


16. Entiérralo en la arena

Para llegar a la sala de máquinas debes tapar el agujero que hay enfrente de las escaleras que llevan a ésta. Para ello, coge la carreta de enfrente de la casa de Tabby y recoge la arena que cae de la cinta transportadora que hay cerca del agujero. Tendrás que repetir la acción otras dos veces.

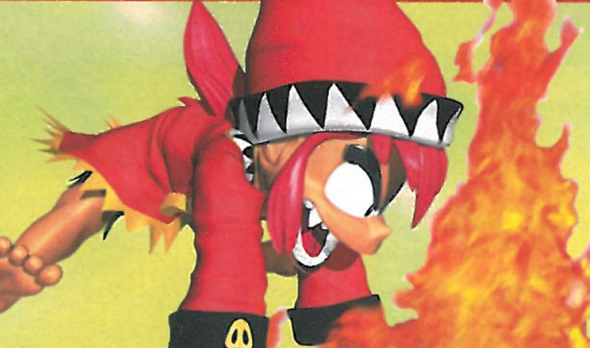


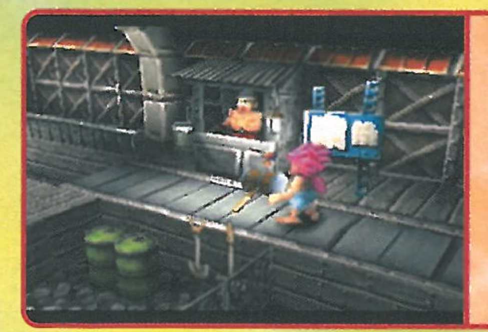




17. Limpia el trozo de...

Una vez llenado el agujero, el minero de casa de Tabby llevará el trozo de suciedad a la sala de máquinas para limpiarlo, y así poder descubrir qué es.





18 Encuentra el martillo

Un joven aparecerá cuando estés hablando con Charles, después de sacarle del trozo de suciedad. Al pobre se le ha perdido el martillo y tendrás que ayudarle a encontrarlo. Lo hallarás en la parada de la vagoneta, en la zona de las tuberías.

19. Vuela la roca

Cuando encuentres el martillo, Mole te dirá que Gran está atrapado por una roca. Para salvarle, deberás conseguir bombas y hacer saltar por los aires el pedrusco. Encontrarás unas cuantas en una casa que hay al principio de la zona de las tuberías. Para entrar en ella, tendrás que accionar con el martillo el interruptor que abre la puerta. Gran se encuentra atrapado al final del camino de las tuberías, detrás del puente levadizo.



20. Dáselo a Gran

Al salvarle, Gran se irá muy contento y dejará olvidados unos raíles. Cógelos y ve frente a la casa de Tabby para entrégaselos.





21. Espátula de barro

En una casa de la ciudad, un minero te dirá que ha perdido su espátula. Para recuperarla, ve a la cabaña de enfrente y toca la vasija hasta tirarla. Ahí la verás.

22. Hagamos una vasija

No te creas que te ibas a ir de rositas tras romper el jarrón. Tras hacerla, dásela al dueño para que te enseñe un hechizo.





23. Coge barro

Coge la lodobola bajo el puente de la zona de las tuberías, llévala a la sala de máquinas, cámbiala en barro y dáselo al minero para que te haga otra vasija.

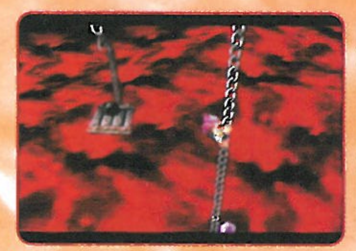
24. Combustible que arde bien



Cuando llegues a la sala de máquinas para transformar el lodo en barro, un minero te dirá que necesitas un carbón especial para que las máquinas funcionen. Este carbón lo podrás encontrar en un cofre rojo que hay en la zona de las tuberías. Una vez tengas el carbón, deberás dárselo al minero que está al otro lado de la cinta transportadora, en la ciudad minera. Para llegar hasta él, entra en la casa que hay enfrente del hogar de Tabby para subirte en la pasarela.

25. Haz aleación ligera

Si consigues los dos trozos de lodobola que hay en la zona de las tuberías, obtendrás en la sala de máquinas los dos compuestos que los mineros necesitan para hacer una vagoneta más rápida. El primero está justo debajo del puente levadizo y el otro lo cojerás si saltas desde un chorro de gas.





26. Ticket de vagoneta

En la casa grande de la ciudad, un minero te dará un ticket para que vayas a la parada de vagoneta y transportes el cemento. Date prisa, ya que sólo tarda 1 min. y 16 seg. en secarse. Para evitar los vuelcos, ayúdate con el cuerpo. Si coges las 6 semillas que hay por el camino, te regalará otro cubo.







27. Vagoneta turbo

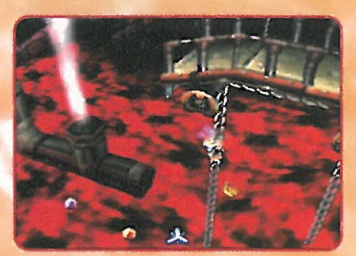
Con la aleación ligera ya en tu poder, podrás llevar el segundo cubo en una vagoneta nueva mucho más rápida. Eso sí, deberás llegar a la meta en 1 minuto y 10 segundos si no quieres que se seque.





28. Charles el hambriento

En una de las casa de la ciudad minera hallarás a Charles "muerto" de hambre. En la zona de las tuberías, debajo del puente levadizo, encontrarás un plátano con el que alimentarle, pero el "señor" quiere el plátano frito, así que lleva el fruto a la sala de máquinas y mételo en la quemadora para que el "plato" quede a su gusto. Señor, señor. ¡Lo que hay que oír!





29. ¿Y mi hijo?

En una de las casas de la ciudad minera, encontrarás a una mujer que ha perdido a su hijo. Cuando llegues a la ciudad del circo, tras pasar el bosque, darás con él.



30. Menú especial del cocinero

En la cafetería, el chef no puede hacer el plato especial de la casa porque le faltan los ingredientes que hay en el libro de cocina.

- Preparamos pescado seco:

Para guisarlo tendrás que hablar con el pescador Ark. Ve primero a la red que hay cerca de la casa en la que apagaste el fuego, y coloca 4 pescados en ella cuando esté a ras de suelo. Ahora, levanta la red y espera un tiempo hasta que se sequen. Finalmente, llévaselos al chef para que haga un delicioso bocadillo.

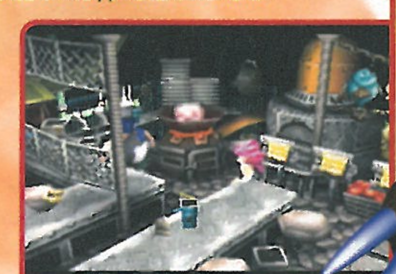
- Las mejores patatas:

Recoge patatas en el área del rancho Kujara y ve al puente levadizo de la zona de las tuberías para conseguir agua caliente.

Con estos dos ingredientes ya puedes hacer el plato.

- Bocadillo de filetes

Si coges el filete que hay junto al chef, podrás hacer unos bocadillos de filetes y así limpiar las manchas de aceite. Para ello, pásalo por la quemadora que hay en la sala de máquinas y luego entrégaselo al cocinero para que te haga el bocata que necesitas.



31. Luciérnagas de nieve



Deberás capturar 20 luciérnagas de nieve. En el área del rancho Kujara verás volar a unas pocas. Para capturarlas, sólo tienes que saltar sobre ellas. En la zona de acantilados, verás un nido con unas cuantas más. La última luciérnaga para completar el cupo la tiene un tipo en lo más alto de la entrada del bosque Donglin, pero no podrás acceder a él hasta que completes la misión "ir a Doglin". Cuando ya tengas las 20 en tu poder, sólo te faltará hacerte con la caja en la "pegatina" del fantasma que está junto a ese hombre. Como ves, nada realmente complicado.

32. Nido luciérnagas nieve

En el precipicio que hay en el área del rancho, hay un nido de luciérnagas. Para romperlo y hacerlas salir, debes subirte hasta lo más alto para empujar una piedra y hacer que se caiga sobre él. Eso sí, ten en cuenta que no podrás llegar hasta la piedra hasta que no tengas el garfio.





33. El árbol sagrado

En el área del rancho Kujara hay un árbol convertido en piedra. Recoge con el cubo algo de agua de la fuente sagrada del templo del agua, y dirígete hacia dicho árbol. Una vez allí, vierte parte de este preciado líquido sobre el árbol petrificado para que crezca y así puedas subir por él. Desde la copa, planea con el traje de ardilla y recoge todos los diamantes que puedas y, al final, la mochila del viajero.





34. Trae el saco grande

Si entras por la chimenea que está tapada por la nieve en la zona del rancho, verás nada más y nada menos que al mismísimo Papa Noel. Su saco se encuentra oculto en la nieve, justo al lado de la flor gigante. Dáselo y, en agradecimiento, te entregará un utilísimo martillo de fuego.



35. Derrite el hielo

Con dicho martillo podrás romper el hielo gigante. Cuando lo hagas, aparecerá un cerdiablo gigante que irá reduciendo su tamaño a medida que lo vayas golpeando.



36. La favorita de los Kujara

En el área del rancho Kujara, contemplarás como asciende la flor gigante tras librarla de su prisión helada. Sube hasta el nivel superior (por los troncos que hay en las paredes) y engánchate a ella para que vuelva a bajar. Así obtendrás un melocotón de montaña.





37. El diario oculto

Un tipo vestido de verde te retará a que encuentres su diario. Si lo logras, te dará la llave que abre todos los cofres verdes. El diario está en la cabaña donde viste a Papa Noel. Empuja la caja que hay dentro para llegar hasta él. En el cofre verde que hay a la izquierda del hombre, verás el traje de ardilla.





38. Pegatina de fantasma

En el bosque Donglin, un fantasma te hará invisible si te atrapa con sus manos. Para volver a la normalidad deberás encontrar la pegatina de fantasma donde se encuentra la "fruta visible". Dicha fruta está hacia la mitad del camino del bosque profundo, al lado de las escaleras.







39. El ascensor

En la cima del rancho, entra en la cabaña. Un hombre te dirá que el "mecanismo" que mueve el ascensor está cansado. Para que vuelva a funcionar, debes alimentarlo con el melocotón de montaña.

40. Manantial

Nuestro viejo amigo está fatigado y el manantial no da el tipo de agua que necesita. Coge el cubo y llénalo con el agua caliente que fluye en la zona de las tuberías (pulsa el botón con el martillo).



41. Una colección rara

En una cueva de la cima del rancho, verás a una persona que colecciona animales extraños. Entrégale el "pez raro" que debes haber recogido en el pueblo de los pescadores. Al lado de la fuente bendita del templo del agua encontrarás el "cangrejo raro". El pulpo lo hallarás congelado en el rancho kujara. Para liberarlo, tendrás que usar tanto el martillo como el garfio. Por último, golpea la seta del bosque de la risa y el llanto con el martillo para conseguir el "camarón raro". Cuando le entregues estos cuatro especímenes, te recompensará con "el estado de tabú".



42. Fruta tabú

Permaneciendo en estado de tabú, entra en la caja luminosa. Para encontrar esta caja, debes subir por el árbol mágico y planear con el traje de ardilla hasta llegar a una cueva. En su interior, obtendrás la fruta tabú.





43. Preparado o no, allá voy

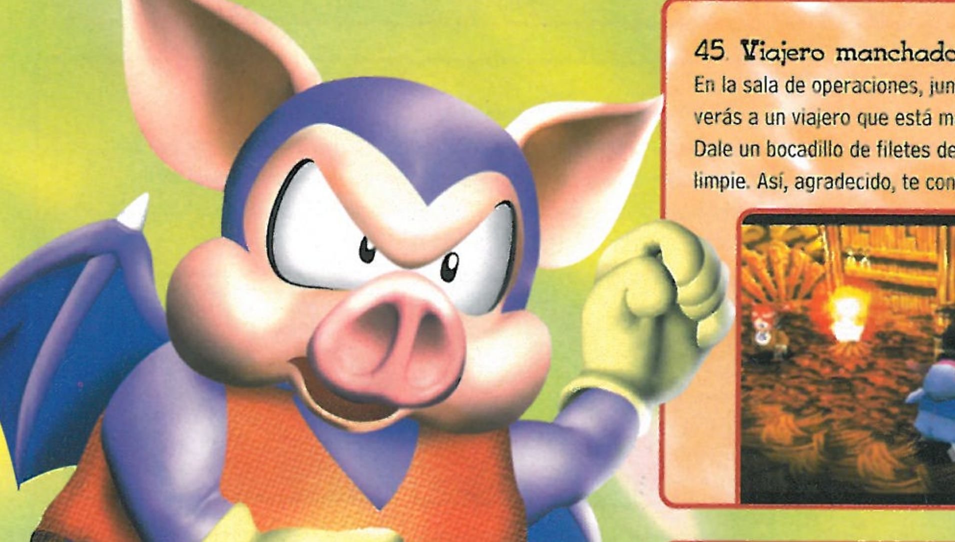
En la sala de operaciones, unos niños te retarán a jugar al escondite. Los tres se esconderán en el área del rancho Kujara. Uno lo encontrarás en un hueco que hay en el la pared, donde estaba el bloque de hielo. Para sacarlo, coge la bola de nieve que hay al lado y métela por el otro agujero. Al segundo lo verás en el camino de los precipicios. El último se encuentra oculto en el sendero que hay detrás de las cabañas. Para poder llegar hasta él, métete por el hueco que hay debajo de la pegatina de fantasma. ¡Y van tres de tres!





44. Mentiroso

Los niños dirán tres frases y tú debes dar la señal del mentiroso al que mienta. Si aciertas, te enseñarán una canción secreta.



45. Viajero manchado de aceite

En la sala de operaciones, junto a los niños, verás a un viajero que está manchado de aceite. Dale un bocadillo de filetes del chef para que se limpie. Así, agradecido, te contará un secreto.

46. La famosa cabaña de lavado Kujara

Antes de entrar en la cabaña, tendrás que hablar con su propietario. Lo encontrarás al lado de la casa del escultor.



47. Lava a los Kujara

El problema de lavar a los kujaras es que andan sueltos por la granja y tienes que atraparlos y hacer diana en los huecos que hay en la pared de la granja. Otra dificultad es el poco tiempo que tienes, apenas 90 segundos. Si los lavas a todos, te darán un quitamanchas de aceite.



48. Fusible de la lavadora

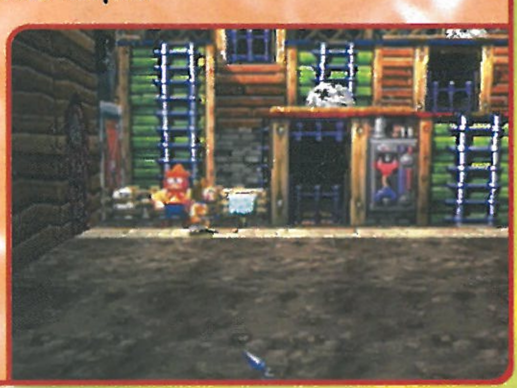
Cuando acabes de lavar a los kujaras, la máquina de lavado se estropeará y deberás encontrar el "gran fusible" para repararla. Éste se haya dentro de una cabaña, en la cima del rancho, cerca de la cabaña del escultor.





49. Experto en lavar Kujara

Tendrás que volver a lavar a los Kujaras. La única diferencia es que esta vez se encuentran un poco más alborotados. Ármate de bastante paciencia, porque deberás lavarlos ocho veces consecutivas.



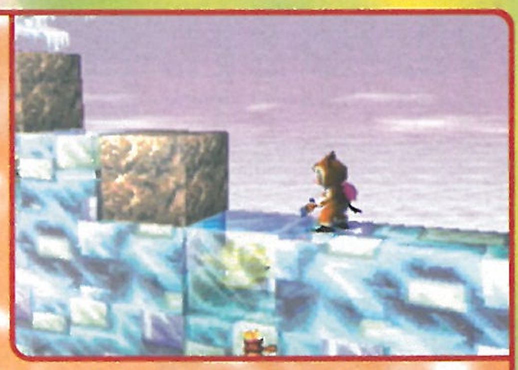
50. Levanta la escalera

Para acceder a lo más alto de la cabaña kujara, deberás encontrar la pieza que le falta a la maquinaria que hace subir la escalera. La pieza que falta está en un bloque de hielo congelado, en el camino a la cabaña del escultor.

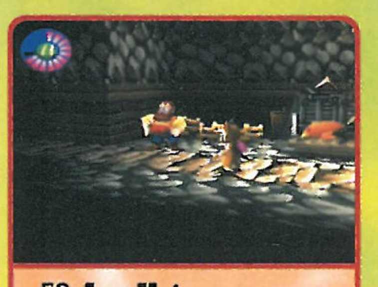




51. Explotación estática



Deberás capturar, de la zona del rancho, 3 kujaras para la máquina de nuestro amigo Pham. Dos de ellos los encontrarás antes de llegar a tan sofisticada máquina. El tercero lo conseguirás después de levantar la escalera. Además de proporcionarte un camino al bosque Donglin, te dará la bolsa cerdihielo.



52. Los Kujara escapan

Tras acabar con el cerdiablo-hielo, vuelve a visitar a Pham y ayúdale a capturar a tres kujaras que han huido. Cuando se los entregues, nuestro amigo podrá cortarles el pelo.

53. Charles con picores

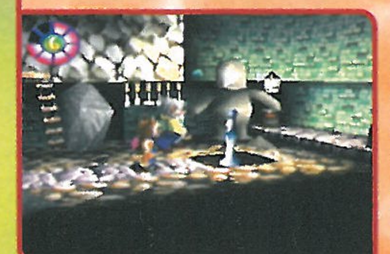
En la cabaña de la cima, está Charles con un ataque de picores. Para calmarle, recoge de lo más alto de la cima del rancho un bote de quita-picores.



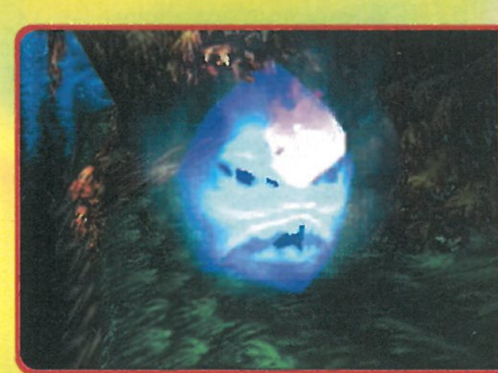
54. La última escultura

En una granja del rancho, hay un escultor al que le gustaría hacer una obra maestra. Empuja el bloque de hielo que hay en el exterior para que caiga dentro de su casa y pueda





hacer realidad su sueño. Regresa cuando pase un tiempo para verla acabada. Entusiasmado por su obra, te la entregará para que la pongas en el pedestal sagrado cuando llegues al templo de agua.



55. Ve al Ojo del Espíritu

Elimina a los fantasmas que hay en el bosque. Primero ataca con el boomerang de hielo y, una vez extinguido su fuego, tírate encima para eliminarlos del todo.



56. Mata a los guardias

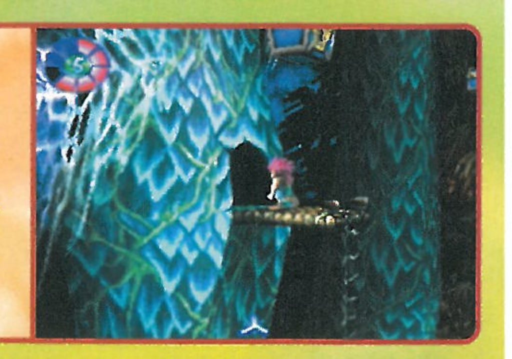
Acaba con el super-fantasma del bosque. Para ello, acércate y dale tres martillazos en la lengua. Si consigues hacerlo, te librarás de tan molesta compañía.





57. Más azul para el cuadro

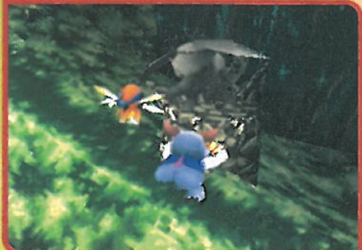
Nada más matar al fantasma de marras, coge la frutal azul que se encuentra a su lado. Cuando la tengas, llévasela lo más rápido que puedas al artista que hay en el tronco de un árbol, en lo más alto del bosque. Como por tus propios medios no podrás llegar hasta él, utiliza las manivelas que verás a tu alrededor. El artista, agradecido, te entregará la llave que necesitas para abrir todos los cofres de color azul.



58. Convertido en piedra

En la entrada del bosque de risa y llanto, verás una estatua en la que aparece un epígrafe que cuenta que un cerdiablo convirtió en piedra a tu amigo Barón. Para salvarle, deberás





rociarle con el agua sagrada que encontrarás en la fuente que hay en el templo del agua. Gracias a la ayuda de este simpático perro, podrás ir sin ningún esfuerzo a todos lados en un abrir y cerrar de ojos.

59. Puerta del llanto

Para entrar por la puerta del llanto en el bosque de risa y llanto, deberás estar en "estado de llanto". Para ello, muerde una fruta en dicho estado.



60. Fruta extraña

Para recoger la "fruta extraña", debes volver al rancho Kujara y abrir la puerta de llanto. Con esta fruta podrás cambiar de estado de llanto a estado de risa siempre que quieras.

61. Fruta normal

En la puerta de la risa en la entrada de la vagoneta, en la zona de las tuberías, hallarás la "fruta normal" con la que curar tu estado de risa y de llanto.





62. Puerta de la risa

Para entrar en la puerta de la risa del bosque de risas y llantos, tendrás que reír a carcajada limpia. Para ello, muerde una fruta que se encuentre en estado de risa.



63. Ir a Donglin

En la casa de la risa del bosque hay un gran bloque de madera. Empújalo hasta que veas que ha entrado en el hueco del suelo, y luego salta sobre él.





64. Viajero sonriente

Entra en la casa del bosque de la puerta de la risa y verás a un viajero que no puede parar de reírse. Para curarlo, dale el bocadillo de patatas que hiciste antes en la ciudad minera.

65. Recoge el garfio

Golpeando con el martillo los tres maderos que se encuentran en el bosque de llantos y risas, podrás hacerte con el garfio. Se trata de un artefacto que te permitirá colgarte de algunas de las paredes.



66. Dispositivo guardatesoros

En el bosque profundo hay unas balanzas como las que viste en el pueblo de los pescadores. Ten cuidado porque tienen trampas que pueden mermar tu energía. Acciónalas todas para entrar en la casa del tesoro.



67. El bichopatata comehojas

En una de las balanzas del bosque profundo, está el bichopatata comehojas. Desátalo y haz que llegue hasta la primera balanza para que se coma una hoja. Para ello, llévale por los balancines hasta ella.





68. Charles apolillado

En una cueva, en medio de bosque profundo, se encuentra nuestro amigo Charles. Para liberarle de las hojas que lo tienen atrapado, usa el bichopatata comehojas. Como recompensa, el bueno de Charles nos dará un superobjeto que doblará nuestra fuerza.





69. Rocangrejos

En la casa del tesoro, hay un grupo de fantasmas que están haciéndole la vida imposible a un hombre. Para librarse de ellos, necesita un rocangrejo. Encuentra a tan peculiar bicho en el bosque profundo y, cuando se lo entregues, obtendrás a cambio la bolsa cerdiablo fantasma.



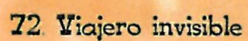
70. Traje de cerdo para hablar

Cuando llegues a la ciudad del circo, una joven te dirá que un hechizo cerdiablo ha convertido en gorrinos a todos los habitantes de la ciudad. Para poder comunicarte con ellos necesitas el traje cerdiablo que se haya en el almacén del circo. Dentro de este, para abrir el armario en el que está el traje, antes tendrás que hacerte con la llave que hay en el tejado de una de las casas del circo, y a la que de momento no puedes ir porque el camino está cortado.



71. Usa las dos palancas

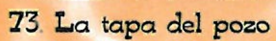
Para hacer que baje el puente, deberás coger el engranaje que ha robado el pájaro. Así mismo, si quieres que éste suelte la pieza, antes tienes que coger la pelota gigante que hay en la ciudad del circo, y hacer que suba por las dos palancas hasta que golpeé al pájaro. Después, entra por la puerta que hay al lado del puente y entrégale el engranaje al ciudadano-cerdo. Cuando baje el puente, recoge la llave y ve al almacén para ponerte el traje de cerdo y poder así hablar con cualquiera de los habitantes de la ciudad.



72. Viajero invisible

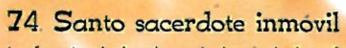
En una casa de la ciudad del circo hay un viajero que ha sido hechizado. Dale un bocadillo de pescado seco para que recupere su estado normal rápidamente.





73. La tapa del pozo

Dentro del pozo hallarás el libro del carpintero, un objeto que te será de utilidad en un futuro cercano. Pero aunque Tombi es muy fuerte, necesitará ayuda para levantar la pesada tapa.



74. Santo sacerdote inmóvil

La fuente de la plaza de la ciudad no funciona. Para poder arreglarla, debes regar la flor que hay al lado. Una vez hayas hecho esto, habla con la fuente para que te pueda dar la semilla de la fuerza.





75. Planta recuperante curaheridas

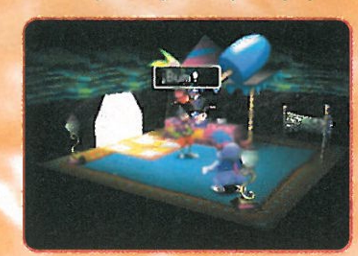
En la calle de la ciudad del circo, un joven busca una "planta recuperante" para curar a su madre que está en una casa de la ciudad minera. Dicha planta te la entregará un cerdo que está en la cueva de la ciudad. El joven, agradecido, te dirá que visites a su madre. Hazlo y obtendrás un hechizo.





76. Coge caramelo helado

En una de las casa de la ciudad del circo, un cerdo necesita helados. Hasta que no consigas la túnica de hielo (tras acabar con el cerdiablo-hielo) no podrás darle lo que quiere. Con ella en tu poder, convierte a los enemigos en helados y entrégaselos para que, a cambio, te dé la cerdibola.





77. Bola para los cerdos

Ahora te pedirá que le traigas miniaturas de cerdos para el circo. Con la cerdibola podrás encoger y atrapar a los cerdiablos. Coge un espécimen de cada una de las 5 especies de cerdiablos que te has encontrado por el camino. A cambio, te entregará un diamante de 100.000 puntos.





78. Vamos al circo del payaso

Para conseguir que el niño pueda ver al payaso, antes tendrás que hablar con este último y ayudarle con el problema que tiene con la cama elástica. Después el niño se irá todo contento con el payaso, y tú podrás entonces acompañar al anciano al pabellón de la tribu cerdo. ¡Bien!





79. Ayuda al payaso

Habla con el payaso de la plaza y te dirá que tiene miedo. Para que supere su fobia, mueve la colchoneta que te ha dado para evitar que caiga sobre el suelo.



80. Estatua payaso de la tribu

Tendrás que romper la estatua del payaso para conseguir la bolsa cerdi-tierra y poder acceder al templo del agua. Dentro del pozo de la ciudad del circo, se encuentra el libro del carpintero que necesita el anciano para romper la estatua. Pero la tapa del pozo es muy pesada y no podrás levantarla tú solo. El anciano te entregará una hierba con la que podrás llevar al paón volador que hay en el almacén hasta el pozo. Ten cuidado cuando utilices la hierba de cebo, y no te alejes ni te acerques demasiado a él.





81. Abre la compuerta

En el templo del agua verás a un hombre al que los cerdiablos le han robado un engranaje de la compuerta del agua. Hallarás dicho engranaje en una de las pasarelas del camino.





82. Una sirena en el tanque

Cuando pases a la habitación del tanque, verás una dulce sirena atrapada. Para salvarla, tendrás que conseguir la pinza de cristal que está en manos del cangrejo gigante, a la salida de la habitación. Elimínale lo antes posible, y lleva el cristal al artesano que hay encima de la entrada al templo.



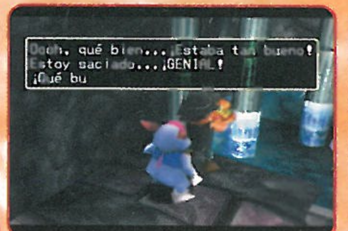

83. El panel bloquea el agujero

Dicho artesano convertirá el cristal en un panel, con el que taparemos el agujero del tanque donde está atrapada la sirena que vimos antes. Esta simpática criatura, agradecida, te entregará un traje de cerdo bastante curioso, con el que podrás nadar sin peligro de ningún tipo.




84. Viajero hambriento

Si entras por la puerta que hay encima de la habitación del artesano, verás a un viajero hambriento. Dale a esta "alma hambrienta" un bocadillo de pescado seco, y a cambio te contará para que sirven todas las canciones que has ido aprendiendo a lo largo de la aventura. ¡Merece la pena!





85. Has olvidado la mochila

¡Como no!, a este también se le ha perdido algo, esta vez la mochila. Pero no podrás conseguirla hasta que viertas en el árbol petrificado (en el área del rancho) el agua sagrada. Cuando el árbol pegue el "estirón", sube a su copa y planea hasta que veas la mochila en una montaña.





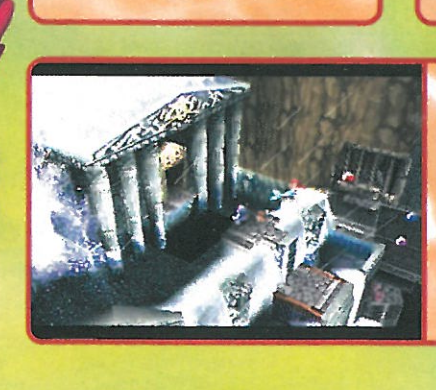

86. Cosas de plantas

Si rompes con el garfio todas las plantas acuáticas que hay en tu camino, liberarás a otra sirena que está atrapada en una planta gigante. Así, con tu buena acción, obtendrás el cubo de sirena.

87. Hunde la plataforma blanca

Cuando llegues al templo del agua, tendrás que ayudar a un hombre a hundir una serie de plataformas que bloquean su camino. Para lograrlo, golpea la palanca que hay justo encima de su cabeza. Cuando terminéis esta agotadora tarea, como recompensa, el hombre te entregará la llave que abre los cofres de color blanco de todos los niveles del juego.



88. Despertar al pez

Para despertar al pez gigante que debería darte la última bolsa cerdiablo, tendrás que conseguir los cuatro trozos del arpa de la sirena. Al despertar, aparecerá el gran templo del agua.



89. El arpa rota de la sirena

Los cuatro trozos del arpa son: derecha del arpa, izquierda del arpa, la perla aguda y la perla grave. La perla aguda se haya dentro del cofre blanco que hay cerca del pez gigante. La perla grave la cogerás si te tiras por una de las cascadas que hay enfrente del "gran pescado". La parte derecha del arpa está al lado de la torre dorada, dentro de un cofre azul, y el lado izquierdo lo encontrarás en la sala donde liberaste a la sirena del tanque.



90. Busca otro reflector

Dentro del gran templo del agua, para conseguir la bolsa cerdiablo, tienes que hacerte con un reflector de misterios. Tan curioso artefacto se halla en el huevo que hay en el área del rancho, así que vete hacia allí para cogerlo. Cuando esté en tus manos, colócalo en el otro pedestal para que se abra la puerta que guarda la bolsa cerdiablo. ¡Bien hecho, colega!







91. Almeja cerrada

En la sala del templo que hay detrás del cangrejo que tenía el cristal, podrás ver a una sirena muy tímida dentro de un almeja. Para que salga, dale la escama de sirena que te entregó el pescador en la cascada. Con esto conseguirás aprender una nueva canción: la de la fuerza.





92. Torre de valor

En la zona de las tuberías, en una pequeña repisa que hay en la pared, tendrás que cantar la canción de valor que te han enseñado para que aparezca la puerta de la torre del valor. Dentro de ella tendrás que llegar a lo más alto para obtener el boomerang glaciar. Sigue la siguiente combinación de puertas: en el primer piso entra, por la primera puerta de la risa; en el segundo, por la puerta del llanto; en el tercero, por la puerta pequeña y, finalmente, en el cuarto, por la primera puerta de la risa. Fácil, ¿verdad?

93. Torre de la fuerza

En lo más alto del área del rancho se encuentra la torre de la fuerza. Ésta torre se encuentra en la pared de la montaña, justo después de pasar las balanzas. Emplea la canción de la fuerza que te han enseñado para que aparezca la puerta. Dentro hallarás otro objeto que necesitas: el martillo antorcha.





94. Torre de la sabiduría

Para dar con ella ve al fondo del bosque profundo, justo antes de adentrarte en la zona de las balanzas, y ve por las baldosas amarillas hasta llegar a la pared. Una vez allí, invoca el conjuro que has aprendido y aparecerá la puerta. Si quieres subir hasta lo más alto, tendrás que utilizar el traje de ardilla y el garfio.





95. No hay luz suficiente

Entra por la puerta azul del templo del agua. Alguien en esta sala te dirá que con 20 luciérnagas de nieve podrías conseguir iluminar la oscura habitación. Así pues, no te cortes ni un pelo y entrégale la caja con las luciérnagas que capturaste antes. De esta forma conseguirás que te enseñe el resto del hechizo de la sabiduría.



96. Pedestal sagrado

Tras haberte enfrentado a un segundo cangrejo en el templo del agua, podrás ver el pedestal sagrado. Ahí es donde tienes que colocar la estatua de hielo que te dio antes el escultor en la cabaña Kujara, con el propósito de que no deje de fluir agua. Por lo tanto, acércate a él y coloca la estatua cuanto antes para poder pasar a otras tareas mucho más difíciles.



97. Diminuto Tombi

Necesitas los tres engranajes que has recogido a lo largo del juego, pero por sí no los has cogido, te repetimos donde se hayan. El primero pasando el pueblo de los pescadores; el segundo en el ascenso al rancho Kujara y el último, en la ciudad del circo. Si pasas por el túnel minitta, encogerás lo suficiente para poder entrar en la casa de los minirratones.





98. Torre dorada

Si has conseguido los cinco paneles cerdiablos podrás entrar en la torre dorada, la cual se encuentra en el templo del agua. Si quieres conseguir estos paneles, deberás alcanzar los dos millones de puntos. Esta es la cifra que necesitas para abrir el último cofre del aventurero, que te espera ansioso en la casa de los minirratones de la playa.





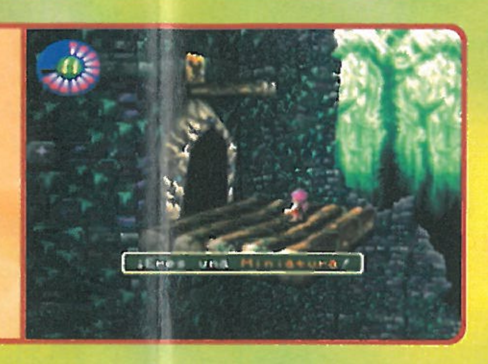
99. Pájaro Nishiki

Al lado de la torre dorada, hay un hueco por el que puedes pasar si te haces pequeño. Dentro, un ratón te pedirá que encuentres a los dos pájaros Nishiki. Cógelos del nido del pueblo de los pescadores, pero permaneciendo en estado microscópico.



100. Sirviente

Junto a la torre dorada, hay un hueco por el que pasarás si te haces pequeño. Ahí un ratón te pedirá que busques a los dos pájaros nishiki. Cógelos del nido del pueblo de los pescadores.



101. La cascada

Encima de la torre dorada, en la catarata, hay un hueco. Pasa por él y enfréntate al cerdiablo.

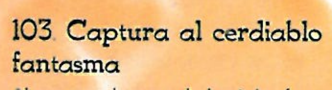


102. Captura al cerdiablo hielo

Para eliminarlo deberás cogerlo y tirarlo 3 veces a la bolsa cerdiablo. Ten cuidado con la bolas de hielo y los torbellinos con los que pretende hacerte pulpa. Cuando acabes con él conseguirás la túnica de cerdiablo, un interesantísimo complemento que hace juego con el color de tus ojos, y con él que, además, puedes convertir en helados a todos tus enemigos.

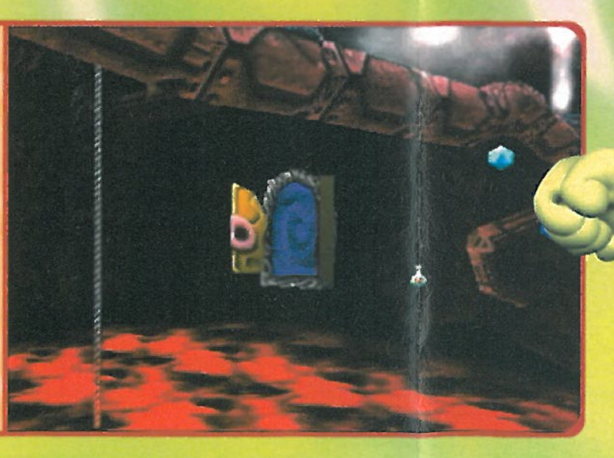






103. Captura al cerdiablo fantasma

Ahora ve a la zona de las tuberías, y recorre la parte cercana a la entrada de la vagoneta hasta que aparezca la puerta del cerdiablo fantasma. Ten cuidado con sus hechizos y con los espectros si no quieres acabar mal. Cógelo cuando puedas para lanzarlo dentro de la bolsa. Al vencer a este rival, ganarás la túnica de fantasma.

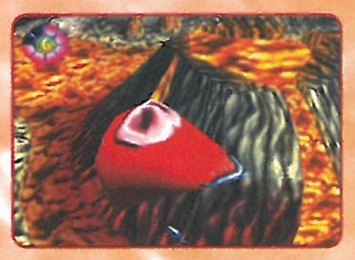






104. Captura al cerdiablo llama

En una cueva que hay en la entrada del bosque Donglin está la puerta del cerdiablo llama. Debes tener cuidado con las bombas de lava y no dejar de moverte para evitarlas. Acaba con él de la misma manera que con los anteriores: lanzándolo a la bolsa. Así, conseguirás la túnica cerdillama.

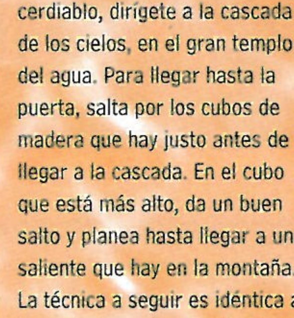




105. Cerdiablo tierra

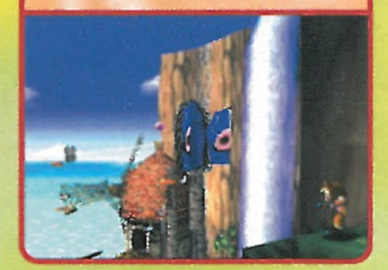
En lo alto del área del rancho, está la puerta del cerdiablo tierra. Haz lo mismo que con sus hermanos, y hazte con su túnica.





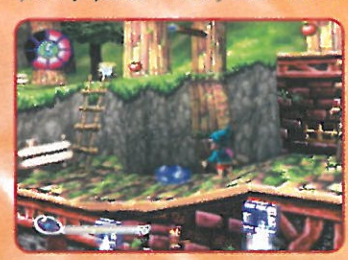
106. Cerdiablo agua

Cuando consigas la bolsa cerdiablo, dirígete a la cascada de los cielos, en el gran templo del agua. Para llegar hasta la puerta, salta por los cubos de madera que hay justo antes de llegar a la cascada. En el cubo que está más alto, da un buen salto y planea hasta llegar a un saliente que hay en la montaña. La técnica a seguir es idéntica a las anteriores. Ponte el traje de cerdinado para no ahogarte.



107. Hielo de anémona de mar

En el área del rancho, si tiras un enemigo a la anémona de mar, ésta se lo tragará y se congelará. Si después la rompes con el martillo de fuego, conseguirás granizo. Realiza esta sencilla operación con las dos anémonas que hay que esta zona y hazte con una buena provisión de granizo.





108. Brebaje de la bruja

En el bosque Donglin hay una bruja que necesita dos granizos. Dale el de las anémonas para que te dé unos polvos fríos.



109. Brasas de anémona de mar

En la zona de las tuberías, realiza la misma operación que hiciste con las anémonas del rancho Kujara. Así conseguirás las brasas de anémona de mar. Al igual que hiciste con el granizo, llévaselas a la bruja del bosque Donglin.





110. Casa de miniratones

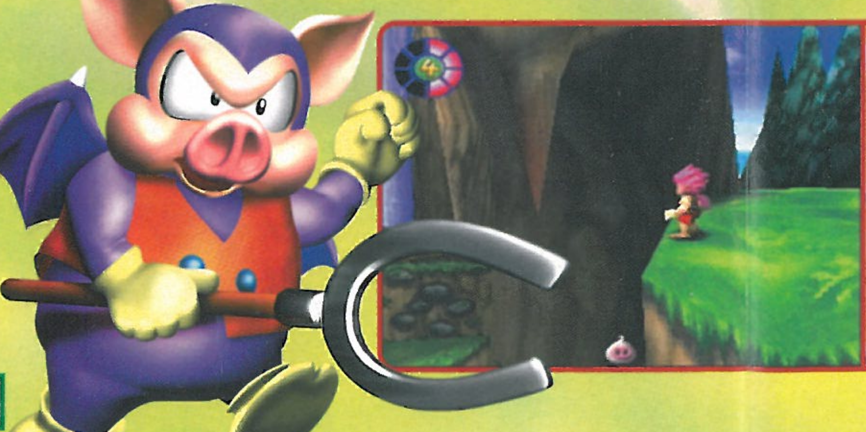
Cuando puedas encoger gracias al túnel minitta, ve a la primera casa de los minirratones, la del final del pueblo de pescadores.



111. Nuefresas

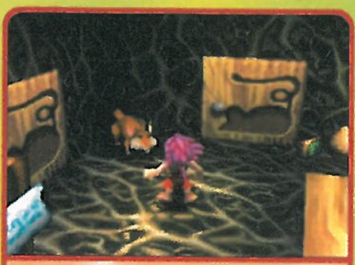
Una vez dentro, un ratón te propondrá hacer una recolecta de 100 nuefresas en un minuto. Agradecido, te dará una fruta con la que podrás convertirte en pequeño y recuperar tu estado normal cuando quieras, sin necesidad de ir al túnel minitta.





112. Seta fastidiosa

Para recoger más nuefresas, hay que arrancar una seta que bloquea la puerta que lleva a otro campo plagado de dichos vegetales. Para quitarla, tendrás que recoger la cuchara que hay en el exterior, justo antes de llegar a la cascada.



113. Las nuefresas

De nuevo haciendo de agricultor, sólo que ésta vez a lomos de un turbo-ratón, y teniendo que recoger 200 nuefresas en 1 minuto. Cuando termines, el ratón te dará la estrella dorada.

114. Anillo precioso

En la ciudad minera, a un trabajador se le ha caído un resbaladizo anillo por una de las tuberías. Ve a la zona de las tuberías y prepárate para...



115. Captura al último cerdiablo

Para encontrarlo deberás descender por la cadena que hay en la zona de las tuberías, justo debajo del puente levadizo. Dentro de la cueva, Kainen te explicará como acabar con el último cerdiablo. Cuando luches contra él, ten presente que la forma de eliminarlo es idéntica a la de sus hermanos, con la única diferencia de que cuenta con algo más de resistencia a la bolsa cerdiablo.







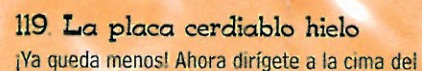
116. La placa del cerdiablo llama

Ponte la túnica cerdillama y usa la magia de ésta para romper la placa del cerdiablo llama. Cuando la hagas trizas, podrás salir al exterior para romper las demás placas.

117. La placa del cerdiablo tierra

Utiliza a tu amigo Barón para ir a la ciudad del circo y, una vez allí, dirígete a la plaza. En ella verás la placa de cerdiablo tierra, que tienes que romper. Para ello, usa la magia de la túnica que cogiste al cerdiablo tierra.



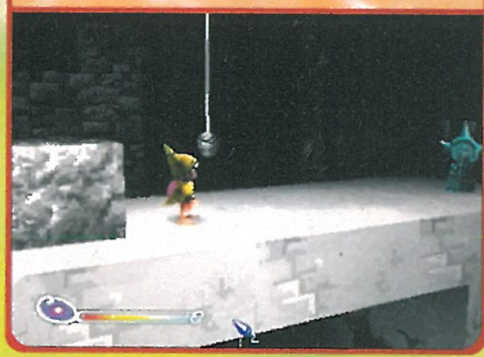


118. La placa cerdiablo fantasma

En el bosque de las risa y del llanto se encuentra la placa del cerdiablo fantasma. ¿Adivinas que túnica has de usar para conseguirla? ¿No? ¿Una pista? Bueno: Buuuuh! Claro, es muy fácil, la del cerdiablo fantasma. ¿A qué no era tan difícil?

119. La placa cerdiablo hielo

¡Ya queda menos! Ahora dirígete a la cima del rancho kujara para encontrar la placa del cerdiablo hielo y hacerla astillas de la misma forma que las demás. Cuando lo hayas hecho, te encontrarás con que sólo te quedará en el inventario una placa que romper: la del cerdiablo agua. Para ver donde está, lee, lee.

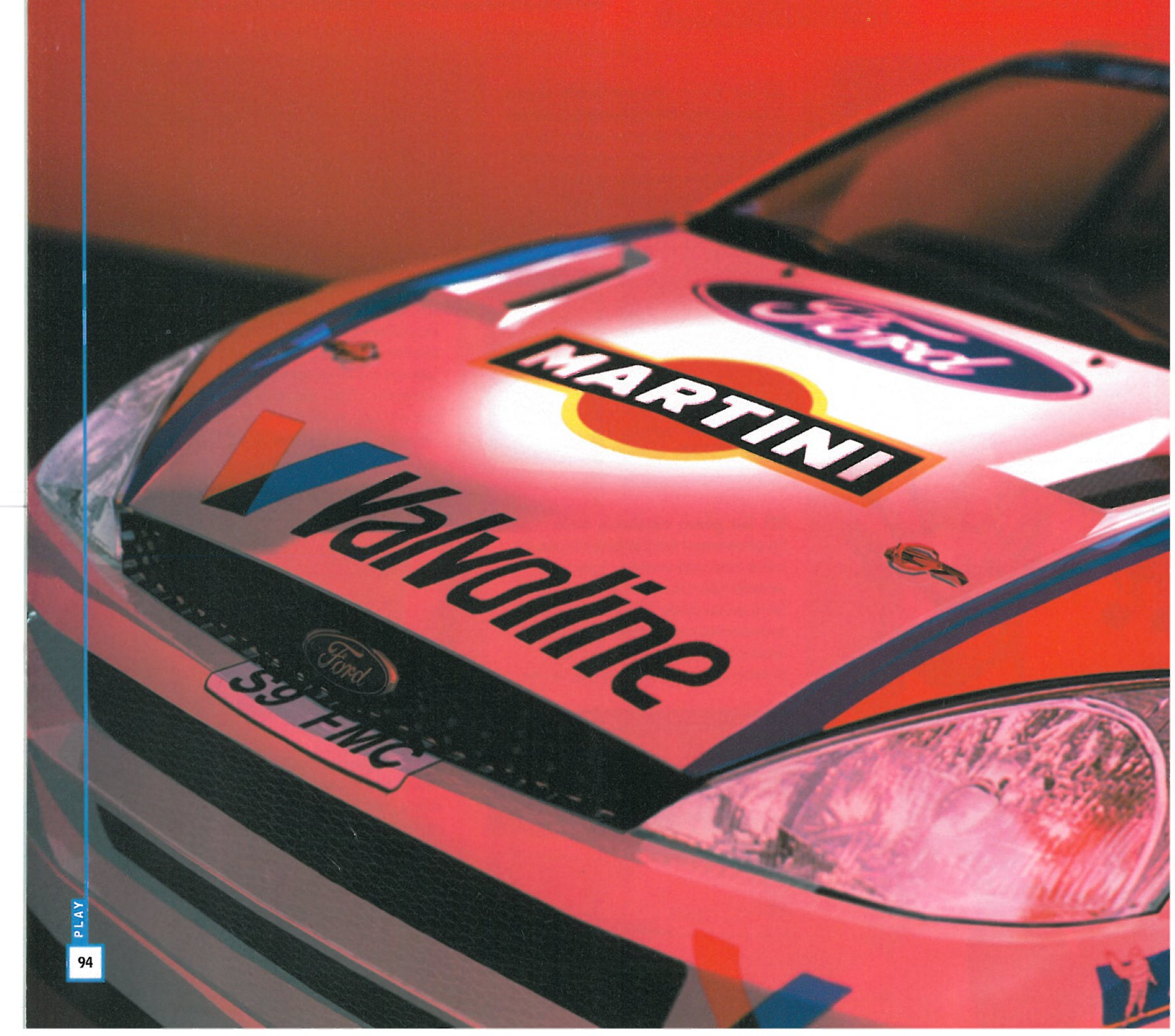


120. La placa cerdiablo agua

Para llegar a la placa del cerdiablo agua no podrás pedir a Barón que te ayude ni te servirán las alas mágicas, ya que se encuentra en el templo del agua. Para llegar a la placa, baja por la cadena que hay enfrente de la entrada de la vagoneta y entra por la puerta que da acceso a dicho templo.

colin | mcrae | rally | 2.0

¡Albricias admiradores de Carlos Sainz! ¡Vuestras súplicas han sido escuchadas! Ésta que tenéis en vuestras manos, es la guía más completa que jamás se haya hecho del excelente juego de Codemasters. En ella encontraréis cumplida información de todos los coches, rallys y ajustes a realizar en vuestro camino al título de campeón. Preparados, listos...¡Ya!



01 La | conducción | de | un | coche | de | rallys


1.1


1.2


1.3


1.4

En tus manos está la conducción de uno de los vehículos más potentes y difíciles de manejar de todas las competiciones de motor existentes. La particular conducción de un coche de rallys difiere mucho de la forma de conducir un simple turismo, un formula-1 o una moto. A continuación te exponemos las técnicas básicas para no tener que oír nunca más eso de: "¡ Por Dios Carlos, trata de arrancarlo!"

1. Los derrapes. Es fundamental dominar esta técnica a la perfección para lograr una conducción eficaz y espectacular.
Para conseguir un buen derrape, deberás girar bruscamente la dirección del coche en el sentido de la curva. Si quieres que sea mayor, prueba a pisar un poco el freno cuando te dispongas a realizarlo. Ten en cuenta que si vas muy rápido, tendrás que frenar bastante antes de realizar el derrape. La duración de éste dependerá en gran medida del terreno en que te halles. Así, uno hecho en arena será más largo y más difícil de controlar que uno que realices sobre asfalto.
Pero no te pases. Los derrapes muy largos conseguirán que pierdas mucho tiempo, ya que mientras el coche derrapa, no es capaz de acelerar.

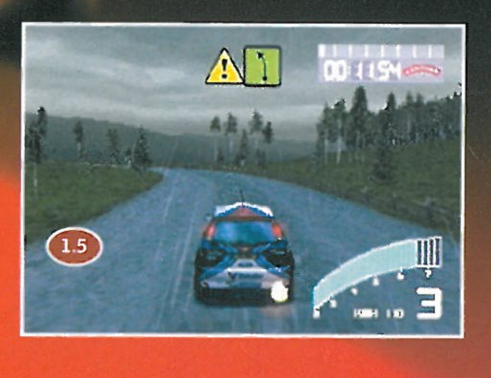
2. El contravolante. Para deshacer el derrape y evitar salirte de la pista o realizar un trompo, deberás hacer contravolante. Esta maniobra consiste en girar las ruedas delanteras en el sentido contrario al de la curva mientras derrapas.

3. Acelera a fondo. Si no quieres perder muchos segundos, no dejes de pisar el acelerador. Sólo deberás soltarlo cuando veas que hay serias posibilidades de choque o de salida de la pista. No dudes en pisar el acelerador a fondo cuando estés saliendo de las curvas, para alcanzar lo antes posible una buena velocidad.

4. Frenar. Saber frenar a tiempo te salvará más de una vez de estamparte contra los numerosos obstáculo que se te presenten a lo largo del camino. Además, podrás utilizar esta técnica para realizar derrapes más efectivos. Pero ten cuidado, no abuses de ella o irás perdiendo poco a poco, y sin darte cuenta, unos valiosos segundos.

5. Freno de mano. De escaso uso. De hecho, incluso es posible que llegues a olvidarte de él en algunos tramos. Eso sí, si te aproximas muy rápido a una curva cerrada y no te da tiempo a derrapar, o simplemente ves que el freno normal es insuficiente, no dudes en usarlo. Donde más lo utilizarás será en las horquillas.

6. Los trompos. El perder el control de un derrape propiciará que tu coche realice un trompo. Casi siempre que esto ocurra quedarás mal orientado, con lo que perderás mucho tiempo. Otra causa frecuente de trompos son los impactos laterales contra los obstáculos, como los árboles. »


1.5

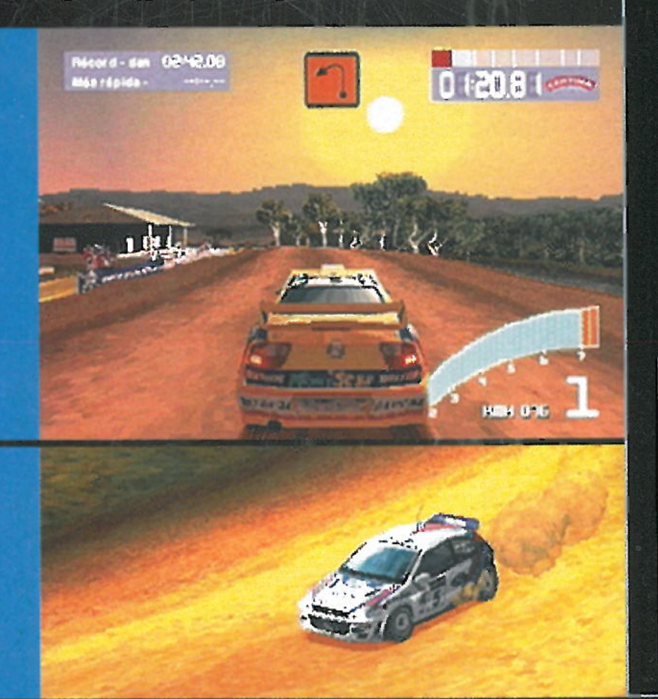

1.6

Los 10 mandamientos del nº 1

A CONTINUACIÓN TE EXPONEMOS UNA SERIE DE CONSEJOS QUE TE SERÁN DE MUCHA AYUDA PARA AFRONTAR COMO UN CAMPEÓN LA TEMPORADA:

1 Una conducción suave

Será fundamental para que tu vehículo responda a la perfección en los tramos finales de cualquier rally. Si dañas mucho tu coche en cada tramo, será imposible repararlo del todo, por lo que los daños se irán acumulando a medida que avances. Con un coche en mal estado sólo conseguirás perder muchos segundos, y la primera posición en el campeonato.



» 7. Los vuelcos.
Son los causantes de que tu coche sufra daños considerables y de que pierdas bastantes segundos que te alejen de la lucha del campeonato. Si vas a excesiva velocidad y te sales de la pista, es más que probable que tu coche se golpee contra algún obstáculo y vuelque. Evítalos frenando a tiempo.

8. Salidas del tramo.
Son frecuentes en conducciones muy "alocadas". El exceso de velocidad o la distracción provocará que te salgas del tramo y acabes volcando o golpeándote contra algún objeto. Por si fuera poco, además, puedes quedarte encallado en la nieve o hacer que tu coche decelere más de la cuenta por culpa de la hierba. O peor aún, caer por un barranco o acabar en el fondo de un río.
Aunque las salidas de tramo a veces pueden ayudarte a tomar una curva, usarlas suele dar más problemas que ayuda, por lo que te recomendamos que las evites a toda costa.


1.7

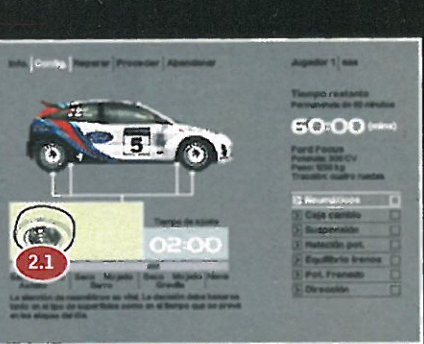

1.8

02 La | configuración

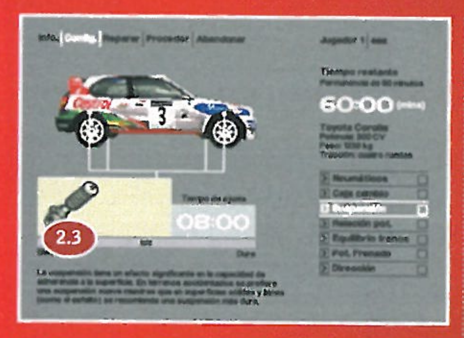
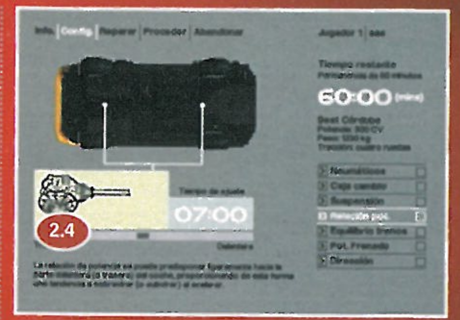
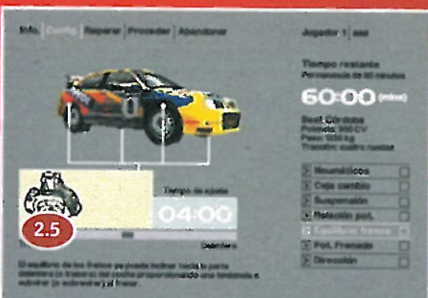
Al inicio de cada rally y cada dos etapas, podrás modificar la mecánica de tu coche. Ésta opción puede resultar un poco difícil, pero si realizas una buena configuración, obtendrás unos tiempos inmejorables. El problema es que sólo dispones de 60 minutos para modificarla. A continuación te explicaremos cuales son las configuraciones más acertadas y cuanto tiempo se tarda en cambiar cada pieza:

1. Neumáticos. La elección del neumático será la decisión más importante que deberás tomar. Dependiendo del terreno por el que vayas a competir, tendrás que escoger entre los siguientes neumáticos: para asfalto, barro, gravilla y nieve. Además, existen otras dos variantes para suelo mojado y seco. Para hacer la mejor elección de neumático, te recomendamos que antes de competir mires la información, y compruebes el clima y el terreno al que te vas a enfrentar. Si en un tramo hay varias modalidades de terreno, elige el neumático más adecuado para el tipo de terreno que predomine en ese tramo. Tiempo: 2 minutos.

2. Caja de cambios. La elección de la relación de la caja de cambios dependerá de la cantidad y de la dificultad de las curvas del tramo. Si éstas son muchas y muy cerradas, necesitarás una relación de marcha corta para poder tener una buena aceleración. Si por el


2.1

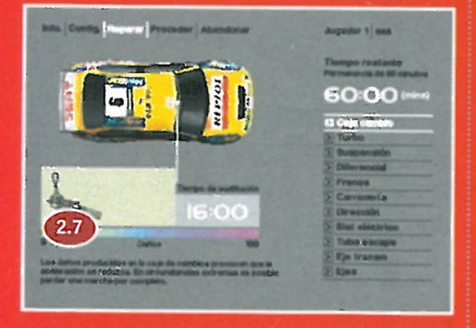

2.1


contrario, el tramo tiene pocas curvas y se puede conseguir una buena velocidad, instala una relación larga para obtener una mejor velocidad punta.
Recuerda: una buena elección en la relación de la caja de cambios propiciará una sensible mejora en tus tiempos.
Tiempo: 5 minutos.

3. Suspensiones. Como los neumáticos, ésta opción influirá en la adherencia de tu coche. Para tramos muy accidentados, una suspensión blanda te ayudará a que el coche no se despegue del terreno. Sin embargo, para los tramos con asfalto, lo mejor será que instales una suspensión muy dura.
Además de la adherencia, con una buena elección en la suspensión evitarás que vuelques si haces giros bruscos a gran velocidad.
Tiempo: 8 minutos.

4. La relación de potencia. Una de las partes más complicadas de ajustar de tu coche. Si la potencia la instalas en las ruedas delanteras, conseguirás que el coche gire más de la cuenta cuando derrape. Si por el contrario, pones más potencia en las ruedas traseras, conseguirás que el coche no gire mucho al derrapar.
Dicho esto, nosotros te recomendamos que lo ajustes como más te guste, pero que no lo vuelvas a cambiar en todo el campeonato. De lo contrario, no terminarás nunca de hacerte con el control de tu vehículo y será imposible que llegues a ganar un sólo rally.
Tiempo: 7 minutos.



5. El equilibrio de frenos. Igual que en la relación de potencia, modificarlo hacia las ruedas delanteras o traseras hará que tu coche subvire o sobrevire, respectivamente, cuando vayas a frenar. Así pues, cuanto menos lo toques, mejor.
Tiempo: 4 minutos.

6. La potencia de frenado. Usa una potencia débil de frenado para los terrenos de poco agarre, como barro o nieve. Así, lograrás que las ruedas se bloqueen lo menos posible, y podrás derrapar sin problemas. En asfalto, sin embargo, una potencia fuerte de frenado te asegurará el no "tragarte" los quitamiedos.
Tiempo: 4 minutos.

7. La dirección. Con ella podrás regular la brusquedad de giro. Una sensibilidad alta provocará giros rápidos para tramos con muchas curvas cerradas consecutivas. En cambio, para los tramos en los que no hay muchas curvas, es recomendable apostar por una sensibilidad baja.
Tiempo: 5 minutos.

2 Tu copiloto, tu mejor amigo

Como memorizar los tramos es imposible, y la alta velocidad de la carrera limita bastante tu capacidad de reacción, deberás hacer caso a lo que te vaya dictando tu copiloto. Si estás atento a lo que te dice, y a las señales que aparecerán en la pantalla, podrás evitar muchos percances.



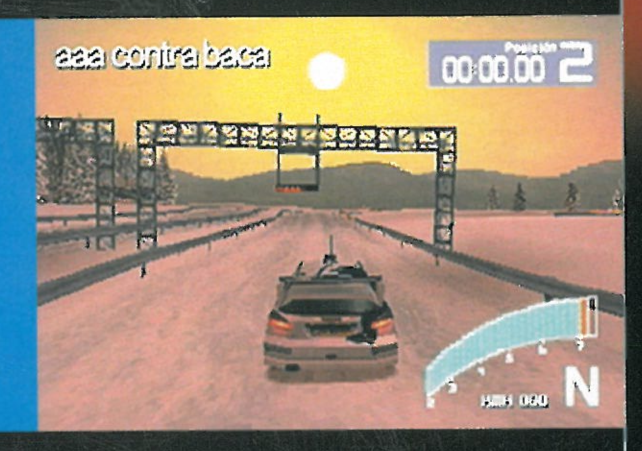
3 Controla los tiempos en carrera

Cada tramo se dividirá en 8 partes. En cada una, aparecerán unos marcadores que te indicarán el tiempo que te separa del primer clasificado (en rojo). Si tú eres el primero, te indicará el tiempo que sacas al segundo clasificado (verde). Observa estos marcadores para saber si debes incrementar el ritmo o si puedes conducir un poco más relajado.



4 Tener presente la climatología

Como ya sabrás, en los tramos con lluvia o nieve, la adherencia de tus neumáticos a la calzada será mucho menor. También es posible que la posición del sol te moleste en ocasiones a la hora de discernir lo que se te viene encima. En cualquiera de estas situaciones, reduce el ritmo normal de la carrera.



5 No intentar atajar campo a través

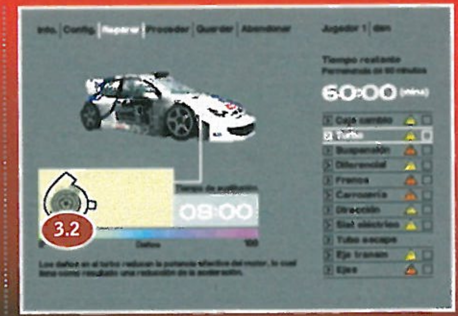
Aunque en algunos rallys, como en el del Reino Unido, tengas la tentación de atajar campo a través para intentar saltarte algunas horquillas, procura no hacerlo. Sí, es posible que de vez en cuando funcione y puedas ganar algo de tiempo, pero lo más probable es que acabes estampado contra algún obstáculo.



03 Los | arreglos

Como en la configuración, cada dos tramos podrás arreglar los daños que haya sufrido tu coche dentro de los 60 minutos disponibles. Ten seguro que si en los dos tramos tu vehículo ha volcado, ha chocado con cualquier objeto o ha sido expuesto a una conducción demasiado agresiva, será imposible que puedas arreglarlo por completo, y tendrás que seguir compitiendo con un serio handicap.
A la hora de seleccionar que partes son las que debes arreglar primero, ten en cuenta que partes están más dañadas (mira la barra del % de daños) y cuales son las que afectan más directamente a tu conducción:





1. Caja de cambios. Si ésta se daña, el cambio de marcha será mucho más lento. Esto provocará que tu aceleración sea mucho menor y que pierdas unos segundos vitales. Además, si el daño es muy grave perderás la sexta marcha, con lo que reducirás tu aceleración y tu velocidad punta. Por lo tanto, es una de las partes que te conviene reparar en primer lugar, aunque su tiempo de arreglo sea el más elevado.
Tiempo: 16 minutos.

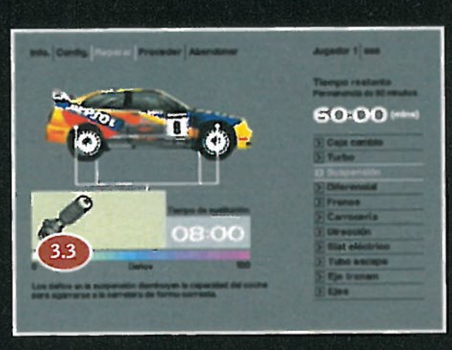
2. Turbo. La misión del turbo es suministrar más potencia al motor. Ésta es una de las partes más resistentes, por lo que tendrás que arreglarla pocas veces.
Tiempo: 8 minutos.

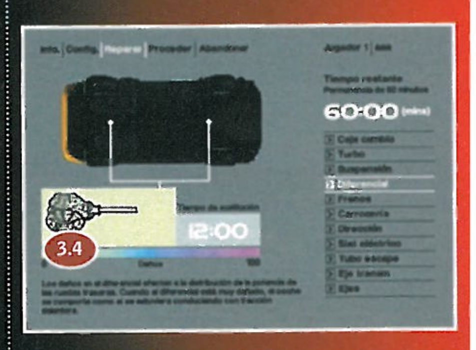
3. Suspensión. Como ya habrás visto en los anuncios de la "tele", una suspensión en mal estado provoca que la adherencia del coche sea menor.
Ten en cuenta que una suspensión muy baja suele dañarse mucho más que una alta. Si no está en perfectas condiciones no dudes en repararla, ya que de su estado dependerá en buena medida tu forma de pilotar. Además es una de las tareas que menos tiempo llevan.
Tiempo: 8 minutos.

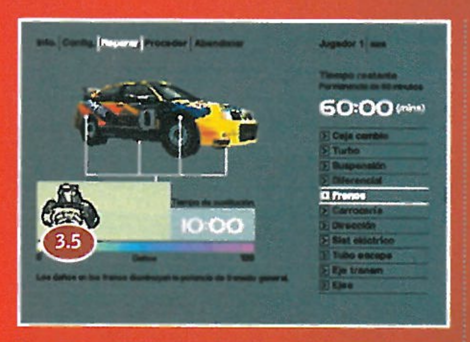
4. Diferencial. El diferencial es el encargado de transmitir el movimiento que genera el motor a las ruedas. Su daño provocará que la potencia no llegue al eje trasero, y que se dirija toda a las ruedas delanteras. La manera de pilotar cambia radicalmente (es como si llevases un tracción delantera) y además la aceleración bajará. Repáralo con urgencia.
Tiempo:12 minutos.

5. Frenos. Como es lógico, su daño provoca que la potencia de frenado sea menor. Ten en cuenta el tramo que tienes que cursar ya que, si no tiene muchas curvas cerradas, podrás olvidarte de su reparación. Todo lo contrario si abundan los virajes complicados.
Tiempo: 10 minutos.

6. Carrocería. Aunque parezca de poca importancia, si la carrocería está muy dañada,









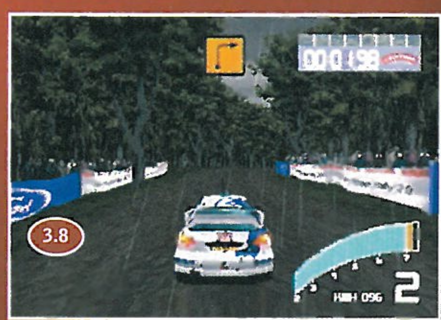
la aerodinámica del coche empeorará, influyendo sobre la velocidad y el agarre. Además, ésta es la zona del coche que más sufre y la que más veces te tocará reparar.
Tiempo: 10 minutos.

7. Dirección. Si quieres que tu coche gire correctamente en el momento que tu elijas, será obligatorio que la dirección del coche esté en perfectas condiciones. Por suerte, es difícil que esta parte se te estropee.
Tiempo: 14 minutos.

8. Sistema eléctrico. Sólo será necesaria su reparación si el siguiente tramo se corre de noche. El único efecto que provocará en una etapa diurna es el parpadeo continúo de los intermitentes durante toda la carrera.
Tiempo: 6 minutos.

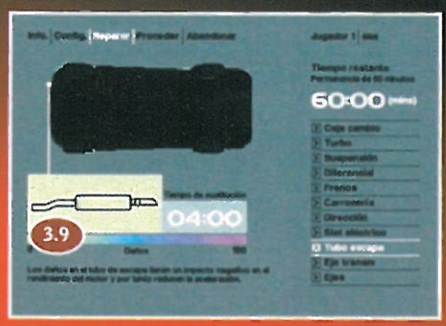
9. Tubo de escape. Los daños en el tubo de escape producen un leve descenso en la aceleración de nuestro vehículo. Además, es una pieza bastante sensible, pero por suerte también es una de las más rápidas de reparar.
Tiempo: 4 minutos.

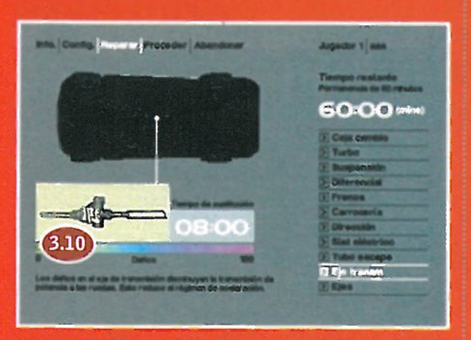


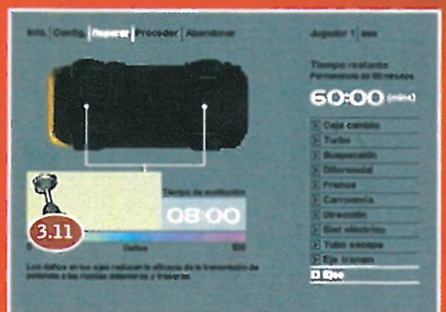


10. Eje de transmisión. Esta es otra de las piezas que disminuyen la aceleración de tu coche si se encuentran dañadas. Por suerte, su escaso tiempo de reparación invitan a arreglarlo continuamente.
Tiempo: 8 minutos.

11. Ejes. Los ejes dañados influyen, y mucho, en la distribución de la potencia a las ruedas. Ten mucho cuidado con ellos, porque es una pieza sensible y, además, como se encuentra al final de la lista de los elementos a arreglar, es más que posible que los pases de largo y que al final te encuentres sin tiempo suficiente para poder repararlos.
Tiempo: 8 minutos.







6 Asegurar la victoria en el campeonato

El que más puntos consiga en los 8 rallys del campeonato será el campeón del mundo. Éste primer puesto lo asegurarás cuando consigas 49 puntos entre los 8 rallys, por lo que no hace falta que quedes en el primer puesto en estas competiciones.

reino unido | campeonato | puntos

1	dan PEUGEOT 206	96
2	mcrae FORD FOCUS	54
3	dugas PEUGEOT 206	46
4	baca TOYOTA COROLLA	31
5	erikson SUBARU IMPREZA	14
6	tizot MITSUBISHI LANCER	12

7 Los ajustes a tu coche

Será fundamental para conseguir buenos tiempos. Para ajustar tu coche, deberás ver la información antes de cada tramo y prepararlo lo mejor posible. ¡Ojo! Un buen ajuste puede hacer que rebajes bastantes segundos, pero uno malo puede resultar contraproducente hasta extremos insospechados.



8 Atento a los tiempos generales

Cuando corras, no sólo debes tener en cuenta el tiempo de cada tramo, sino también el general de cada rally. Estúdialos para saber si debes conseguir un buen tiempo en el siguiente tramo, o si debes optar por elegir una estrategia conservadora para así mantener tu liderazgo. ¡Estás avisado!

finlandia | dia 1 | etapa 2

1	ssa PEUGEOT 206	02:40.25
2	mcrae FORD FOCUS	02:56.96
3	alkita MITSUBISHI LANCER	02:57.47
4	dugas PEUGEOT 206	03:03.03
5	erikson SUBARU IMPREZA	03:04.07
6	baca TOYOTA COROLLA	03:05.07

9 No arriesgar a lo tonto

Si ostentas una buena posición en la general o en el tramo en curso, conviene que reduzcas el ritmo de carrera para evitar una posible salida o vuelco. No te pases de ambicioso, o bien podría darse el caso de que mandases al garete todo el esfuerzo de la temporada por hacer una "machada".



04 Los | coches



Ford Focus

El coche de Carlos Sainz proporciona una buena velocidad y aceleración, pero un agarre pésimo. Eso sí, te dará la sensación de que todos los obstáculos de los bordes lo atraen hacia ellos.

Tracción: cuatro ruedas.

C.V. ■■■■■■■■□□□
Peso ■■■■■■■■■■□

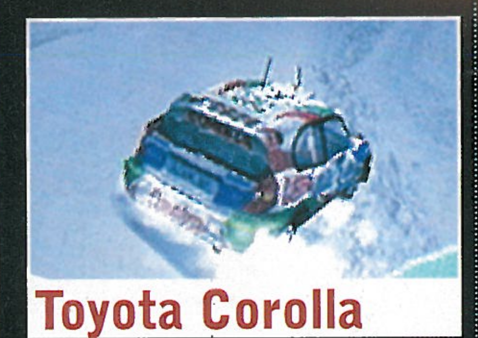


Mitsubishi Lancer

Fácil de controlar gracias a su buen agarre, que compensa una escasa velocidad. Otro problema es su tamaño, ya que dificultará más de la cuenta los rallys de carretera estrecha, como por ejemplo el de Italia.

Tracción: cuatro ruedas.

C.V. ■■■■■■■■□□□
Peso ■■■■■■■■■■■



Toyota Corolla

Su pequeño tamaño y su alta velocidad de giro hace de este coche una bala para rallys como el francés. Buena aceleración, aunque acompañada por una velocidad punta pelín baja.

Tracción: cuatro ruedas.

C.V. ■■■■■■■■□□□
Peso ■■■■■■■■■■□

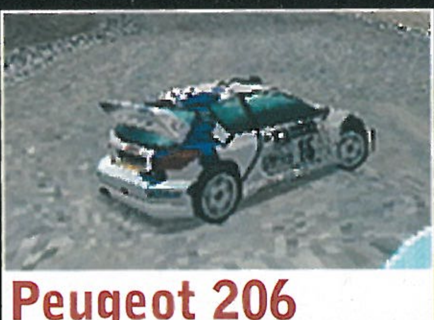


Subaru Impreza

La mejor elección: buena aceleración y velocidad, que vienen acompañados por un excelente agarre en cualquier terreno. Además, controlarlo es muy sencillo. Su único "pero" es su gran tamaño.

Tracción: cuatro ruedas.

C.V. ■■■■■■■■□□□
Peso ■■■■■■■■■■□



Peugeot 206

Otra buena elección. Al igual que el Corolla, tiene una buena aceleración pero le falla la velocidad punta. Su alta sensibilidad en la dirección puede hacer difícil de controlar, sobre todo para los pilotos noveles.

Tracción: cuatro ruedas.



C.V. ■■■■■■■■□□□
Peso ■■■■■■■■■■□



Seat Córdoba

Uno de los coches más flojos. No sólo es muy grande, si no que tiene muy poca aceleración, lo que lo convierte en una opción bastante mala para competir en un alto nivel. Poco recomendable.

Tracción: cuatro ruedas.

C.V. ■■■■■■■■□□□
Peso ■■■■■■■■■■□

04.1 Los | coches | ocultos



Mini Coopers

Clásico coche pequeño y divertido. Su poca potencia hace inútil intentar competir con él. Además, su tracción delantera hace que su manejo difiera de los demás. Sólo vale como curiosidad.

Tracción: delantera.

C.V. ■■■■■□□□□□□

Peso ■■■■□□□□□□□



MG Metro 6r4

Uno de los mejores vehículos de Colin Mc Rae 2.0. Su buena relación peso-potencia hace de este coche una autentica bala. Además su reducido tamaño te ayudará en los rallys de carretera estrecha.

Tracción: cuatro ruedas.

C.V. ■■■■■■■■■□□

Peso ■■■■■■■■□□□



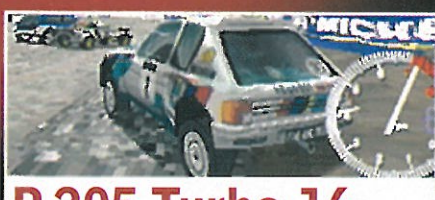
Lancia Stratos

Coche de aspecto deportivo con un buen motor. Sería una excelente elección si no fuese por su tracción trasera, que hace que se vaya mucho y que los derrapes sean muy difíciles de controlar.

Tracción: trasera.

C.V. ■■■■■■■■□□□

Peso ■■■■■■■ □□□



P. 205 Turbo 16

Modelo muy semejante al Mg Metro 6r4. El coche con más potencia del juego, hará que consigas muy buenos tiempos. Obviamente, es una excelente opción para competir a un alto nivel con opciones a premio.

Tracción: cuatro ruedas.

C.V. ■■■■■■■■■■□

Peso ■■■■■■■■□□□



Ford Racing Puma

De conducción muy semejante al Corolla, lo mejor de este coche es su atractiva carroceria. Buen coche con el que fardar ante la muchedumbre, pero recuerda que aquí lo que importa son los trofeos, no lucirse.

Tracción: cuatro ruedas.

C.V. ■■■■■■■■□□□

Peso ■■■■■■■■■□□



Lancia Integrale

Clásico coche, competente en todos los aspectos, para rendir a alto nivel. Junto a sus elevadas prestaciones, tiene el gran aliciente de que podrás elegir entre tres modelitos diferentes.

Tracción: cuatro ruedas.

C.V. ■■■■■■■■■□□

Peso ■■■■■■■■■■□



Ford Sierra Cosworth

¡Que horror de vehículo! Poca potencia y mucho peso hace de este coche voluminoso una auténtica tortuga a la hora de competir. Nada recomendable.

Tracción: trasera.

C.V. ■■■■■■□□□□□

Peso ■■■■■■■■■■□

10 | Controla a tu rival más cercano

En cada rally siempre te encontrarás con uno o dos aspirantes serios a conseguir la primera plaza. Éstos destacarán por los buenos tiempos que hagan en los dos primeros tramos. Contrólalos de cerca para saber si debes jugarte o no el todo por el todo en el tramo.

finlandia | dia 1 | etapa 1

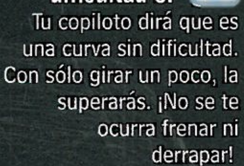
1	mcrae FORD FOCUS	02:40.26
2	erikson SUBARU IMPREZA	02:42.70
3	beca TOYOTA COROLLA	02:43.78
4	dugas PEUGEOT 206	02:46.09
5	aaa MITSUBISHI LANCER	02:47.73
6	tizot MITSUBISHI LANCER	02:48.56





05 Tu | copiloto

Todos los tramos del campeonato son abiertos, y sólo pasas una vez por cada sitio. Debido a esto, no podrás aprenderte todas las curvas de los tramos. Además, la velocidad de tu coche no te permitirá calcular la longitud y dificultad de la curva. Es por eso que, para saber lo que se aproxima y cual va a ser la dificultad de la siguiente curva, está tu copiloto:

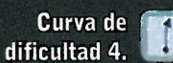


Curva de dificultad 6. Tu copiloto dirá que es una curva sin dificultad. Con sólo girar un poco, la superarás. ¡No se te ocurra frenar ni derrapar!





Curva de dificultad 5. Curva fácil, aunque debes estar atento si la trazas a alta velocidad para evitar un indeseado vuelco.

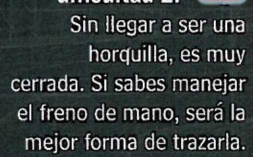


Curva de dificultad 4. Si tu velocidad es muy alta, deberás derrapar o frenar si no quieres salirte del tramo.





Curva de dificultad 3. Curva con forma de "L", difícil de trazar. Ajusta la intensidad de tu frenado a la de tu velocidad.



Curva de dificultad 2. Sin llegar a ser una horquilla, es muy cerrada. Si sabes manejar el freno de mano, será la mejor forma de trazarla.



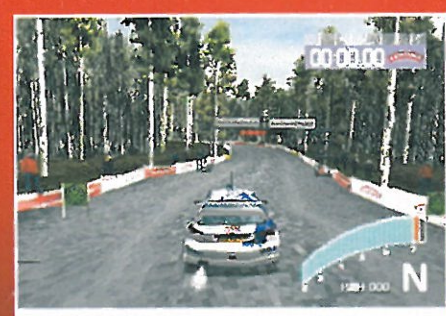


Curva de dificultad 1. Horquilla o curva muy cerrada. El freno de mano será imprescindible en este tipo de situaciones.

Obstáculo, estrechamiento, salto. Con esta señal, te avisa de: salto, paso sobre río puente o túnel, estrechamiento, zanja lateral o rocas próximas.



06 Los | rallys

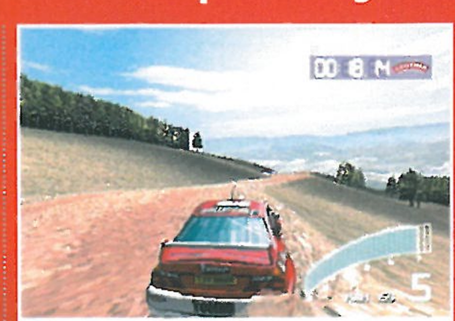


Finlandia

Junto al Rally de Kenia, puede ser el más rápido de todo el mundial. Sus largas rectas con curvas abiertas te permitirán alcanzar grandes velocidades. Pero ten cuidado, ya que, aunque escasean, hay algunas curvas de nivel 4 y 3 que te pueden jugar una mala pasada si te descuidas. El mayor peligro de este rally son los árboles que hay a ambos lados del trazado. Chocarte a gran velocidad con uno de ellos, hará que tu coche sufra muchos daños.
El terreno del rally de Finlandia es gravilla, lo que te permitirá realizar largos derrapes para coger a gran velocidad las numerosas curvas abiertas.

LOS AJUSTES DE TU COCHE:

Con numerosos saltos y un terreno irregular estarás obligado a instalar suspensiones blandas en tu coche. Coloca una relación de marchas larga para aumentar la velocidad y conseguir buenos tiempos. Así mismo, usa una potencia de frenado débil para hacer los derrapes más largos y evitar bloquear las ruedas.

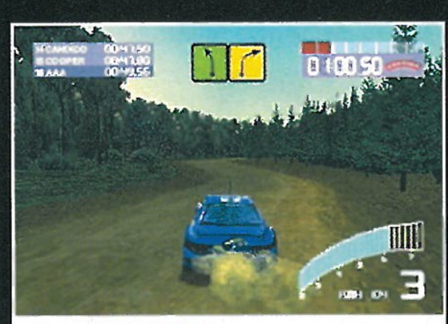


Grecia

Aunque en apariencia se parezca mucho al rally de Finlandia, el de Grecia tiene dos aspectos en los que se diferencia bastante: las curvas son más cerradas y la gravilla es mucho más deslizante. Igual que en Finlandia, habrá numerosos cambios de rasante y objetos en los límites del tramo que harán muy peligrosas las salidas. A esto hay que sumar la acumulación de piedrecitas en los bordes, que hará que tu velocidad descienda alarmantemente.
Cuidado con las salidas, ya que puedes ir a parar a algún badén profundo, de los que es difícil salir.

LOS AJUSTES DE TU COCHE:

**Una suspensión blanda hará que te agarres mejor a la pista de los accidentados tramos del rally de Grecia. Instala una relación de marchas más bien corta, para que predomine una buena aceleración frente a una alta velocidad máxima.
Reduce la potencia de frenado para que las ruedas no se bloqueen, y tu coche patine bien al derrapar.**



Australia

La gravilla y las altas velocidades hacen viable en este rally una conducción muy espectacular, en la que podremos deleitar al respetable con numerosos saltos y derrapes interminables. Pero justamente por esta razón, los continuos estrechamientos y los obstáculos serán especialmente peligrosos. Vigílalos de cerca si no quieres que tus aspiraciones al podio se queden tiradas en la cuneta. Así mismo, mantente muy atento a todas las indicaciones de tu copiloto, porque en todos los tramos del rally habrá continuos cambios de dirección, que pueden dejarte bastante desorientado a la que te descuides. Por último, no te olvides de usar el contravolante cuando vayas a afrontar un derrape muy intenso.

LOS AJUSTES DE TU COCHE:

Una relación de marchas más larga de lo normal y una suspensión blanda serán los únicos cambios que necesitas para adaptar tu coche a este rally.



Kenia

Rally en el que se alternará asfalto con gravilla. Tramos muy largos, rectos y anchos, hacen viable unas velocidades altísimas sin peligro de salirse del tramo. No hagas derrapes bruscos cuando vayas a mucha velocidad, porque podrías volcar fácilmente. Igual que en Australia, te encontrarás con muchos cambios de vía, así que estate atento a lo dicta tu compañero.
Este es el único rally en el que pisar los bordes del tramo para trazar mejor la curva, te ayudará a ganar tiempo sin peligro de encontrarte con obstáculos.

LOS AJUSTES DE TU COCHE:

Reduce la sensibilidad del volante, instala una suspensión muy blanda para los numerosos saltos que te encontrarás, y haz que la relación de marchas sea muy larga para conseguir una buena velocidad punta. En lo tocante a los neumáticos, mira cual es la superficie que predomina más en los tramos.

del | campeonato



Francia

Cambia de "chip" para el Rally más intenso de todos. Debido al asfalto, tendrás que modificar tu forma de conducir sustancialmente, ya que apenas podrás derrapar. Además, tendrás que usar muy frecuentemente el freno en unas carreteras bastante estrechas.
Intenta no salirte del trazado para no patinar en la arena, y no empotrarte con los muros que adornan el deslumbrante paisaje de la campiña francesa.

LOS AJUSTES DE TU COCHE:
**Baja el perfil del coche instalando una suspensión muy dura para que haya un buen agarre. Tras eso, incrementa la sensibilidad de la dirección de tu coche para girar más rápido y así trazar las curvas a alta velocidad en un espacio reducido.
Por último, mantén la relación de marchas por defecto para asegurarte de que la aceleración y la velocidad estén bien equilibradas, y de que podrás llegar a la meta sin problemas.**



Suecia

El único circuito con nieve. Debido a ésta, el ritmo del rally será muy lento. Como ya te imaginarás, el coche patinará muchísimo y los derrapes serán poco eficaces y difíciles de controlar. Para evitar salirte en todas las curvas, frena antes de entrar en ellas y, después, acelera. Si te sales del trazado, tu coche no sufrirá daños, pero te quedarás estancado en los montones de nieve haciendo que pierdas unos segundos preciosos, que fácilmente podrían costarte el primer puesto.

LOS AJUSTES DE TU COCHE:
**Instala una suspensión blanda para evitar que el coche se descontrole en los numerosos saltos.
Como las frenadas intensas son frecuentes, aumenta tu capacidad de frenado casi al máximo.
Con tanta curva, necesitarás una buena aceleración para alcanzar lo antes posible una buena velocidad tras la salida de éstas. Para ello, haz que la relación de marchas sea corta.**



Italia

No tendrás oportunidad ni de pestañear en este infernal Rally. Las continuidad de las curvas, la suma estrechez de la carretera, la proximidad de los precipicios y la alta velocidad de tu coche, harán que este sea uno de los rallys más tensos y difíciles del campeonato.
Por si todo esto fuera poco, debes saber que tu coche sufrirá bastantes daños por los roces con los quitamiedos, paredes, frenadas y giros bruscos de la conducción, lo que te obligará a repararlo muy a menudo.
Además, la escasez de espacio y el asfalto hacen prácticamente imposibles los derrapes.

LOS AJUSTES DE TU COCHE:
Si quieres conseguir unos tiempos competentes, haz los siguientes cambios: aumenta la sensibilidad de la dirección, instala una suspensión dura, una relación de marchas corta y sube la potencia de frenado.



Reino Unido

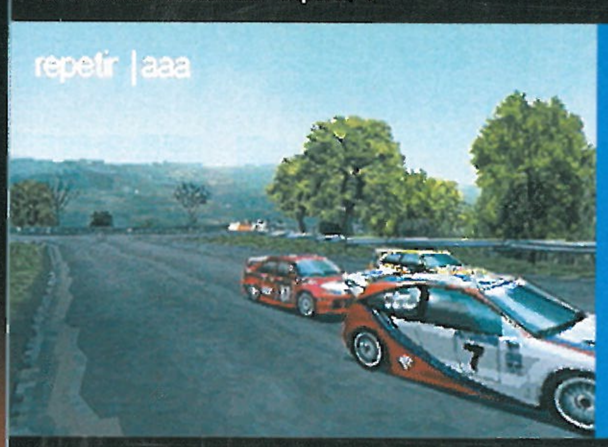
Rally pasado por agua, que mezcla asfalto con barro. Mientras que tu coche se adhiere muy bien al asfalto, por el contrario, el barro hace que tu coche patine casi tanto como en la nieve, lo cual es poco recomendable en un rally repleto de las curvas muy cerradas (horquillas) y cambios continuos de carretera.
Pese a todo, no sería un rally complicado si no fuese por los abundantes bloques de hormigón que hay en los bordes de los tramos. Éstos, además de frenarte de golpe por salirte del tramo, harán que tu coche sufra muchos daños.

LOS AJUSTES DE TU COCHE:
Dependiendo de lo que predomine en los tramos, barro o asfalto, deberás modificar la configuración de tu coche y escoger los neumáticos adecuados. Para barro, lo mejor es una suspensión blanda y una relación de marcha corta. No obstante, para el asfalto lo mejor es una suspensión dura y una relación de marchas larga.

07 Modo | arcade

Arcade | Campeonato | Selección de clase — Hora 00 00 11
Clase B (Italia, Suecia, Grecia)
Clase A (Australia, Finlandia, Francia)

**En esta modalidad, la forma de competir difiere de la del campeonato considerablemente. En este modo de juego, correrás en tres circuitos cerrados sin la ayuda de tu copiloto. Esto no supondrá ninguna dificultad extra, ya que te acabarás aprendiendo los circuitos de memoria. A estos hechos hay que sumar la agradable "compañía" de otros cinco pilotos.
A igual que en el campeonato, según la posición que ocupes tras las tres vueltas obtendrás unos determinados puntos. El que más puntos consiga (en caso de empate se cuenta las victorias de los circuitos) será el campeón.
En el modo Arcade deberás quedar primero en la clase B para poder competir en la clase A. Además sólo cuando consigas ganar en estas dos clases en dificultad "normal", tendrás la opción de competir en el modo de dificultad "experto".**



En esta modalidad, la forma de competir difiere de la del modo campeonato considerablemente, ya que en ella correrás en tres circuitos cerrados sin contar con la ayuda de tu copiloto. ¡Ánimo!



08 Trucos

Aparte de los numerosos circuitos y modalidades de competición, aún se puede exprimir un poco más Colin McRae 2.0. Si insertas los códigos que a continuación te exponemos en la opción de crear piloto antes de cada competición, podrás disfrutar de unos cuantos trucos:



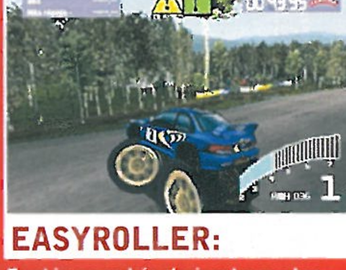
ONECAREFULOWNER:

Podrás competir en cualquier modalidad del juego con siete nuevos modelos de coches. Además, también podrás elegir los modelos iniciales, pero con carrocerías completamente nuevas.



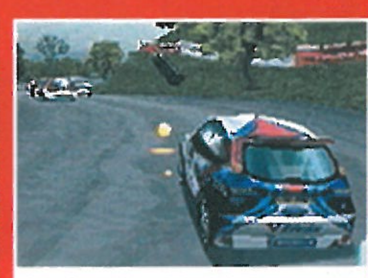
NEURALNIGHTMARE:

Si te parece difícil competir en modo arcade cara a cara con otros pilotos, espera a activar este truco. Con él inducirás en tus rivales un estilo de conducción mucho más agresivo. ¡Qué Dios reparta suerte!



EASYROLLER:

En el juego podrás elegir entre muchos tipos de neumáticos, pero nunca unos como estos. Si quieres ver a tu coche con las ruedas de un monster- truck, inserta este truco. Es francamente divertido.



GREATBALLSOF:

Truco que solo podrás disfrutar en el modo arcade. Podrás disparar bolas de fuego a tus rivales con el botón de freno de mano. Pero claro, ellos también responderán a tus "mimos" con un tratamiento similar.

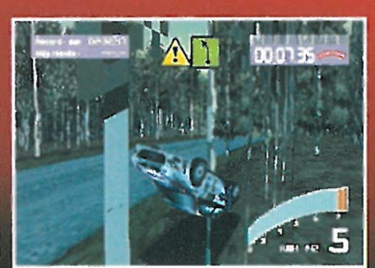


RORRIMSCART:

Con este truco prácticamente doblarás el número de circuitos del juego, ya que tendrás disponible el modo espejo, en el que cambiarán la dirección de las curvas.

RUBBERTREES:

Si quieres ver como tu coche rebota como la bola de un pinball inserta este código. Por desgracia, sólo se puede utilizar en las competiciones individuales.



FRIDAYSCHILD:

¿Te parece un fastidio la debilidad de tu coche frente a los impactos? Si tu respuesta es afirmativa, este es el truco que estabas buscando desesperadamente.



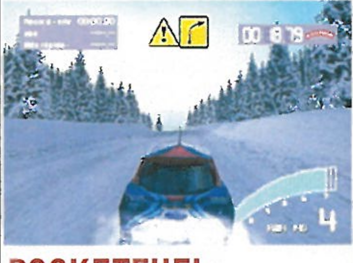
MOONLANDER:

Si siempre habías deseado competir en la Luna, este es tu truco. La gravedad disminuirá hasta unos niveles parecidos a los de nuestro satélite.



PRUNEJUICE:

¿Te parece poca la velocidad que alcanzan los coches? Si la respuesta es sí, usa este truco y verás lo que es correr.



ROCKETFUEL:

Aunque el precio de los carburantes suba como la espuma, prueba este combustible y sabrás lo que es velocidad.



HELLOCLEVELAND:

Podrás disfrutar de todos los niveles de las competiciones.



RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE

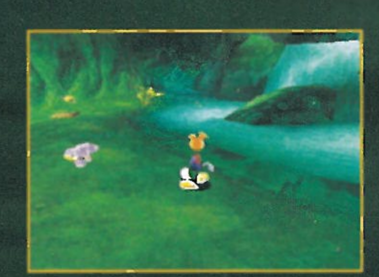
De nuevo, Rayman necesita vuestra ayuda para salvar su mundo de las garras de los malos de turno. Pero esta vez el asunto no es tan sencillo. Tendrás que aprender a manejarle a través de las tres dimensiones. Con la ayuda de esta guía estamos seguros que tu trabajo de liberación será más llevadero y agradable.

¡Buena suerte y a disfrutar!

1. El bosque de la brisa

LUMS: 10 / AMIGOS ENCERRADOS: 0

Este nivel comienza delante de una hermosa cascada. Ve hacia la izquierda, hacia donde se dirige el agua, tírate por la pendiente y continúa hacia delante. Sube a las plataformas de la izquierda y salta luego a la de delante. Sube hasta llegar a una zona donde debes usar tu salto helicóptero para pasar de una plataforma a otra. Tras eso, ve por el hueco y avanza hasta una nueva sala donde deberás subir unas plataformas y una escalera de cuerda. Por último, habla con los diminutos para que te abran el acceso a la fase entre niveles.



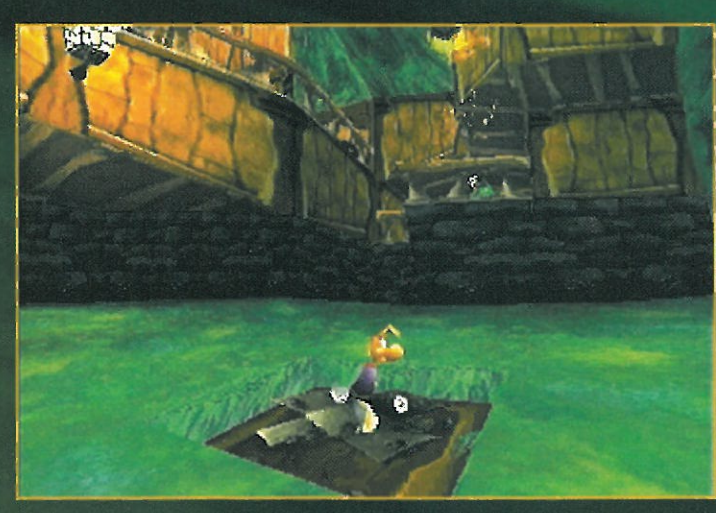
2. El claro del hada

LUMS: 60 / AMIGOS ENCERRADOS: 6



Avanza hacia la seta gigante que tienes delante de ti y salta encima de ella. El impulso hará que te agarres a unas enredaderas que te permitirán llegar a una zona elevada donde verás otra seta. Tras saltar encima de esta última, activa el interruptor que encontrarás y entra por la puerta que acabas de abrir. Ahora, déjate caer por la pendiente de la catarata y, en la nueva zona, sube al barril que te llevará a una nueva plataforma con otra seta. Salta sobre el champiñón para poder alcanzar la plataforma del interruptor; actívalo y lánzate al agua. Justo a tu espalda está la gruta subacuática por la que el nivel continúa, y a tu izquierda otra gruta que esconde un puñado de lums indispensables para tu misión. Una vez recojas los lums, continúa por la primera gruta y, en la nueva sala, asciende a lo alto del árbol usando las enredaderas. Una vez arriba, resbala por la pendiente y sube, inmediatamente, por las enredaderas a la derecha de tu posición. Ve por ellas hasta llegar a una cueva a la que debes pasar. Para continuar el nivel, colócate encima de la tapa de madera del suelo y, cuando el pirata te lance una bomba para matarte, apártate y deja que la bomba estalle y te abra un nuevo acceso. Tras entrar por él, avanza de una plataforma a otra hasta que tengas que subir a unas telarañas. Tu ascensión estará dificultada por unos barriles que caen, consecutivamente, de un lado a otro. Esquívalos y, una vez arriba, dispara a la puerta para abrirla. Sigue avanzando, acabando con el pirata que te saldrá al paso, hasta que llegues a la sala con un interruptor en donde duerme otro pirata. Elimínalo, acciona el interruptor y entra por la puerta. Continúa avanzando, esquivando con cuidado los tres láseres, hasta que des con la zona donde está el hada. Una vez allí, entra por la puerta que hay cerca de su prisión y destruye la máquina infernal. Para ello, coge los barriles que verás y lánzalos contra ella (a las zonas con tiritas). A todo esto, ten cuidado con las bombas que irán hacia ti. Lo mejor es que acabes con ellas lanzando tu barril al aire y disparándolas en mitad de su movimiento.

Cuando destruyas la máquina, ve a ver al hada para que te conceda el poder de engancharte a los lums rosas. Ahora, sube a la plataforma superior, dispara al lum rosa, balancéate y descuélgate en la estancia del fondo. Continúa, sube por la escalera, acaba con el pirata, libera al diminuto y, después de todo esto, ¡bufff...! ,sal del nivel.



Algunos consejos útiles

1 Es de enorme importancia que recolectes el máximo número posible de lums en cada uno de los niveles que recorras. Cada cuatro o cinco fases te encontrarás con una puerta que requerirá un número determinado de lums para su apertura, que variará en función del número de niveles atravesados. Si no tienes los lums suficientes no podrás seguir avanzando, y deberás recorrer de nuevo los niveles anteriores en su busca.
1ª 50 lums
2ª 150 lums
3ª 400 lums
4ª 600 lums
Si logras acabar el juego con más del 90 % de los Lums, serás obsequiado con una fase del primer Rayman. Todo un detallazo por parte de Ubi Sot.

2 Muy recomendable es, también, que liberes de sus inmundas jaulas a los amigos de Rayman, que se encuentran en la mayoría de las fases del juego. Si lo haces, no sólo pondrás fin a su cautiverio, sino que se pondrán tan contentos, que te lo agradecerán aumentando el nivel de tu barra de energía.

3 Al enfrentarte a los enemigos del juego, la mayoría de ellos piratas, lo que has de hacer es moverte de izquierda a derecha y viceversa (o lo que es lo mismo, lateralmente), pulsando el botón R2. Al mismo tiempo que realizas este movimiento, dispara sin cesar contra tus adversarios. De esta manera conseguirás evitar los disparos de tus enemigos, y terminar con ellos más fácilmente.

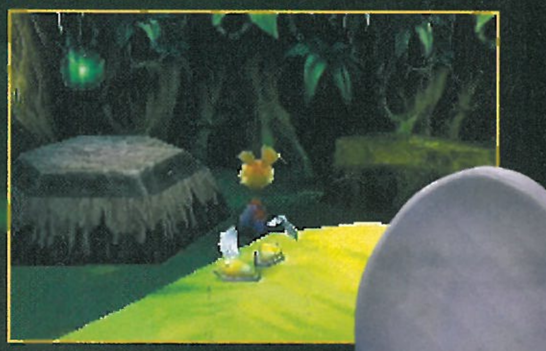
4 Cuando tengas que realizar saltos a pequeñas plataformas, y no veas bien donde vas a caer, siempre te será de gran ayuda la posición de tu sombra en el suelo de la plataforma. Guíate por ella y no tendrás problemas para aterrizar.

Los Lums

Sin duda, los lums son los elementos más importantes del juego. A lo largo de tu aventura, te irás encontrando con un número variado de ellos que pasamos a describirte un poco mejor. Así mismo, aquí abajo puedes ver un esquema con la localización de los amarillos, y con el número necesario para abrir cada una de las puertas.



•Lums amarillos: Estos son los lums que debes recuperar para salvar el mundo de Rayman, así como para avanzar en tu aventura. Todas las fases del juego esconden un número determinado de ellos, que es fácilmente visible antes de comenzar cada nivel. Ya sabes. ¡Qué no se te escape ni uno!



•Lums verdes: Estos lums son muy útiles, ya que hacen que no tengas que comenzar el nivel desde el principio si te matan. En su lugar, comenzarás desde la posición en la que cogiste el último lum verde.



•Lums rojos: Estos lums son para cuando estés herido, ya que rellenan tu barra de energía.



•Lums azules: Los lums acuáticos te servirán para tomar oxígeno cuando te encuentres buceando.



3. El pantano del despertar



LUMS: 35 / AMIGOS ENCERRADOS: 2





Salta a los nenúfares del pantano, y avanza por ellos hasta que veas una malla de cuerdas. Engánchate a ella y salta a la plataforma que está justo detrás. Así, te encontrarás con una nueva amiga, la serpiente marina, que te dará un apasionante paseo de esquí acuático si disparas a su cuello. El control de Rayman es sencillo; se mueve a izquierda y derecha y salta. Sabiendo esto, tienes que esquivar a los enemigos que te salgan al paso, y recoger todos los lums que veas. Al acabar tu paseo, libera al diminuto y entra por la puerta interdimensional.

4. Bayou

LUMS: 45 / AMIGOS ENCERRADOS: 4

Sube al barril flotante y acaba con las bombas que te lance el barco. Tras eso, monta en el siguiente barril, y sube por la escalera de cuerda. Dispara al interruptor y avanza con cuidado por las plataformas, porque caerán a tu paso. A continuación, sube por la nueva escalera, dobla la esquina y, cuidado con el pirata que te está esperando. Tras acabar con él, utiliza el lum rosa para llegar encima del barril flotante, sube a la rama de los lums rojos, ve hacia la derecha y vuela a la plataforma que hay por debajo de ti. Continúa avanzando por las plataformas de madera hasta que llegues a la zona donde se encuentra un nuevo pirata. Cuando acabes con él, entra en la gruta y continúa avanzando hasta que llegues a una sala con un interruptor y un gorila mecánico. Activa el interruptor, esquiva al gorila y salta a la siguiente plataforma. Continúa avanzando, con cuidado de no ser aplastado por un barril, y una vez en la sala con el gorila (sí, otro más) y el interruptor (bueno, ya sé, otro más), pues ya sabes, activas el interruptor y corres para que el gorila no te alcance. En la sala con las cuchillas, acciona el interruptor de tiempo y entra por la puerta antes de que se cierre. Ten cuidado, ya que nada más atravesarla empezarán a caer montones de barriles, muy peligrosos para tu salud. Una vez solventado este "pequeño" problema, utiliza las camas elásticas para subir a la zona más elevada, donde se encuentra el final de nivel.



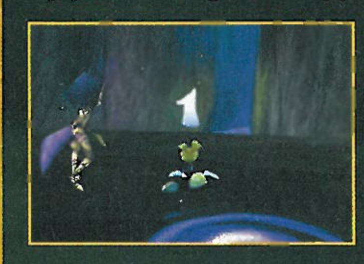




Bonus: EL CAMINO DE LA VIDA

LUMS: 30 / AMIGOS ENCERRADOS: 0

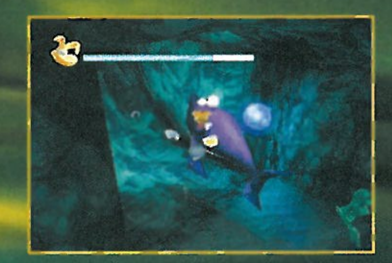
Un divertido nivel donde deberás participar en una carrera contrarreloj, en la que tendrás que coger todos los lums que puedas antes de que se te agote el tiempo. Su mecánica es sencilla a más no poder: lo único que hay que hacer es seguir al hada y pasar por todos los puntos de control.





5. La bahía de las ballenas

LUMS: 35 / AMIGOS ENCERRADOS: 2



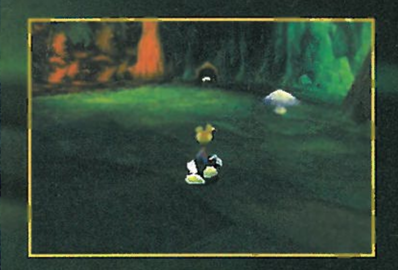


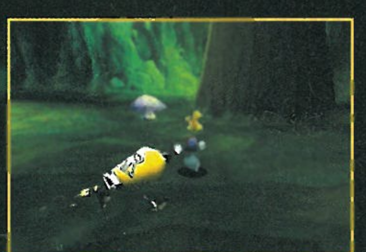
Nada más comenzar el nivel, tírate al agua que se encuentra a tu derecha y bucea, siguiendo el rastro de lums azules, hasta alcanzar la siguiente zona seca. Allí, dispara al interruptor de tiempo, que está justo sobre el agua, y entra por la puerta que se abrirá de un momento a otro. Avanza por las plataformas de madera y cuerda hasta que llegues al enfrentamiento con el pirata encerrado en el tonel. Para acabar con él utiliza la táctica de la zona de consejos de la guía, y una vez hecho, vuelve a accionar el interruptor de tiempo de esa zona y pasa por la puerta, con cuidado para no ser aplastado por los barriles rodantes. La siguiente estancia es una zona con dos palmeras y una entrada superior y otra inferior. En cuanto bajes serás atacado por un pirata muy pesado, al que debes destruir cerca de la puerta inferior para poder así abrirla y salvar a un amigo encerrado. Acto seguido, sube a las palmeras y, desde allí, accede a la puerta superior. Ahora tendrás que activar los cuatro interruptores que liberarán a la ballena encerrada; cuando lo consigas, acércate a ella y síguela de cerca en su recorrido, atrapando todas las burbujas de aire que suelte, ya que unas pirañas se tragarán esas burbujas por ti si no tienes mucho cuidado (si ves que se acercan, dispáralas y las espantarás). Tras el viaje viene el enfrentamiento con el guardián de la primera máscara. Vencerle es fácil; tienes que usar los lums rosas para llegar cerca de él, y una vez en el último, disparar a la estalactita que hay sobre su cabeza. Así, ésta se caerá y le aplastará. Después, tienes que ir a la base de la cascada utilizando de nuevo los lums rosas, y coger la primera de las máscaras que necesitas para completar tu aventura.



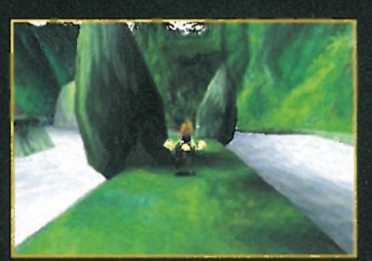
6. La colina de los menhires

LUMS: 55 / AMIGOS ENCERRADOS: 5







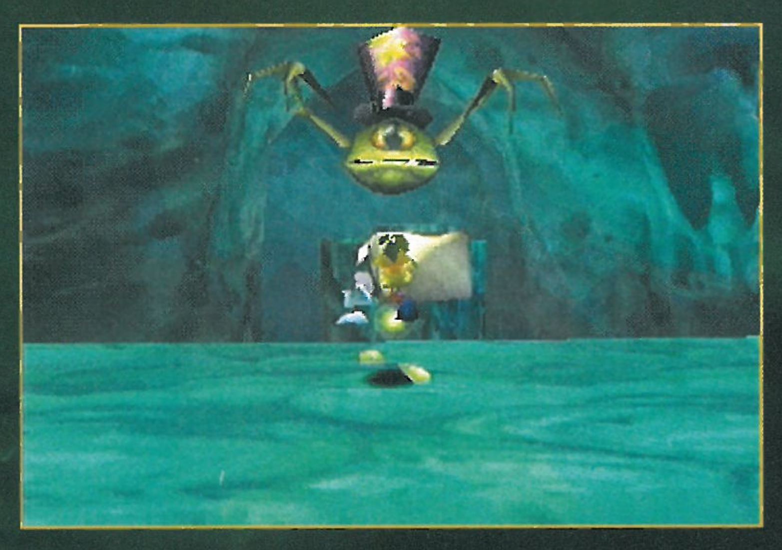


Antes de avanzar, debes recoger los lums ocultos que hay en esa zona. Varios se encuentran encima de Rayman, pudiendo acceder a ellos si saltas sobre la seta que ahí se encuentra, pero el último está detrás de la caseta de los cohetes. Ya con ellos en tu poder, acércate al cohete y deja que te siga. Para poder montarlo, primero tienes que cansarlo, para lo que debes describir círculos estrechos a su alrededor. Una vez cansado, salta sobre él y dirígelo hacia la entrada de paredes con pinchos. En vuestra carrera seréis acompañados por otro cohete perseguidor, que intentará estallaros. Esquívale moviéndote en zigzag, y continúa hasta el evento cinemático. En el siguiente lugar al que llegarás, debes acabar con el pirata de la zona superior, y activar el interruptor que abrirá el acceso a unas escaleras que terminan en una puerta. Para abrir esta última, debes dirigir hacia ella uno de los cohetes que verás cerca de Rayman al comenzar esta zona. Por cierto, la puerta que está cerca de la caseta de los cohetes también se abre lanzando contra ella un cohete. Nada más destrozar la puerta del final de las escaleras, una escena te mostrará a un débil amigo de Rayman que necesita un elixir especial para ponerse en pie. En este momento saldrás a la pantalla de selección de fases y deberás entrar en "La cueva de las pesadillas". **Nota:** Una vez termine esa fase vuelve a este nivel, y sigue leyendo a partir de aquí.
El amigo de Rayman, pletórico de fuerzas, te abrirá el camino para continuar la fase. Síguele hasta que os despidáis.
En la zona en la que te encuentras deberás coger de nuevo un cohete, y dirigirte hacia una entrada con la cuesta empinada, que no puedes subir a pie. No obstante, antes vete a la zona que hay a la izquierda de la caseta del cohete, y coge los lums que hay en la enredadera.
Una vez domado el cohete, asciende por la cuesta de la que te hablamos antes, esquiva los menhires que caerán a tu paso y acaba el nivel.



7. La cueva de las pesadillas

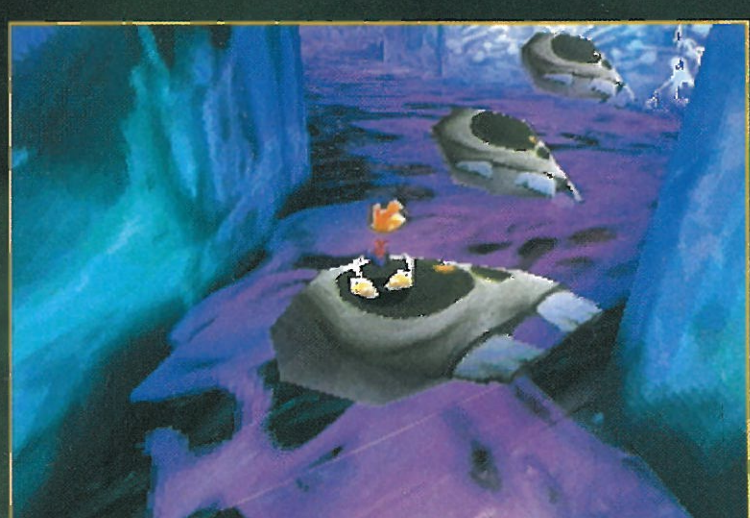
LUMS: 65 / AMIGOS ENCERRADOS: 0

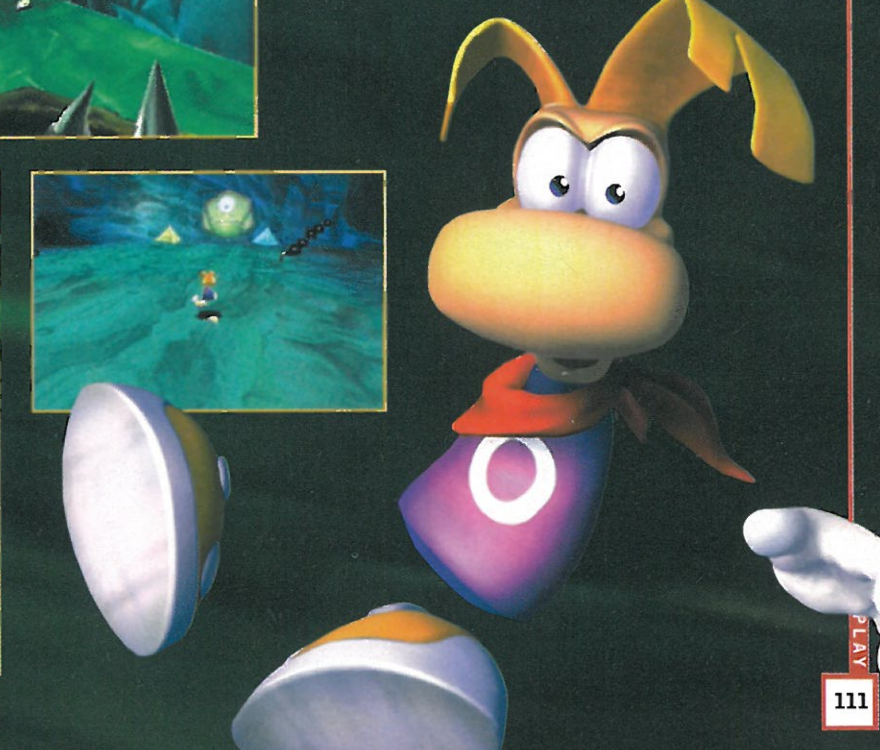


Avanza por la plataforma en la que estás hasta que aparezcan unas calaveras que caen del techo; en este momento, salta sobre ellas (con cuidado de no permanecer mucho tiempo pisándolas, pues se hundirán) hasta llegar a una pared con huesos donde Rayman se agarrará. Después, continúa saltando sobre las calaveras que caerán a tu izquierda y, acto seguido, dispara a la mano que sale de la pared para que no te moleste.
Desde la plataforma donde te hallas, tendrás que realizar un salto hacia la pared con huesos del fondo de la pantalla, balanceándote primero en un lum rosa (debes apurar el salto al máximo) para, acto seguido, saltar a tres pilares que empezarán a hundirse poco a poco nada más aterrices.
Tras el episodio de los pilares, avanza por el pasillo y sube por los tres lums rosas a una nueva estancia, donde verás una enorme plataforma con un objeto piramidal en su centro. Vuela hacia ella y acaba con los dos bichos que aparecerán. Tras su muerte, se materializará una bola amarilla que deberás colocar en el vórtice de la estructura piramidal para que se abra el acceso a la siguiente zona del nivel. Una vez allí, podrás ver que hay dos estructuras como la de antes, una azul y otra amarilla, que como habrás adivinado, necesitan dos bolas para abrir la puerta que se encuentra en la boca de la figura de la pared. Dichas bolas se encuentran, entrando por la apertura en la pared de la izquierda de la estancia, yendo por el camino de la izquierda (azul) y por el de la derecha (amarilla). Encontrarlas no es complicado, sólo hay que seguir los caminos; lo difícil es transportarlas, ya que tendrás que ir lanzándolas de una plataforma a otra hasta que consigas llevarlas a la estancia de la figura en la pared.
Una vez colocadas en las estructuras, entra por la nueva salida y prepárate para un vertiginoso descenso. El asunto en cuestión se trata de un enorme pasillo por el que bajarás a toda "pastilla", perseguido por el jefe de nivel. Si te chocas con él o pierdes velocidad te devorará, así que ándate con mucho ojo.
Una vez llegues al final del pasillo, tendrás que enfrentarte al monstruo que te perseguía. No le dispares, ya que es inmune a tus disparos. Para vencerle, espera a que lance contra ti unas calaveras, y dispáralas para detenerlas en el aire y poder así utilízalas para cruzar el abismo hasta la siguiente plataforma.
Repite esto todas las veces que sean necesarias para llegar a la última plataforma, donde el monstruo desaparecerá. Tras eso, avanza hacia su cámara del tesoro, en donde te hará entrega del elixir que necesitas.



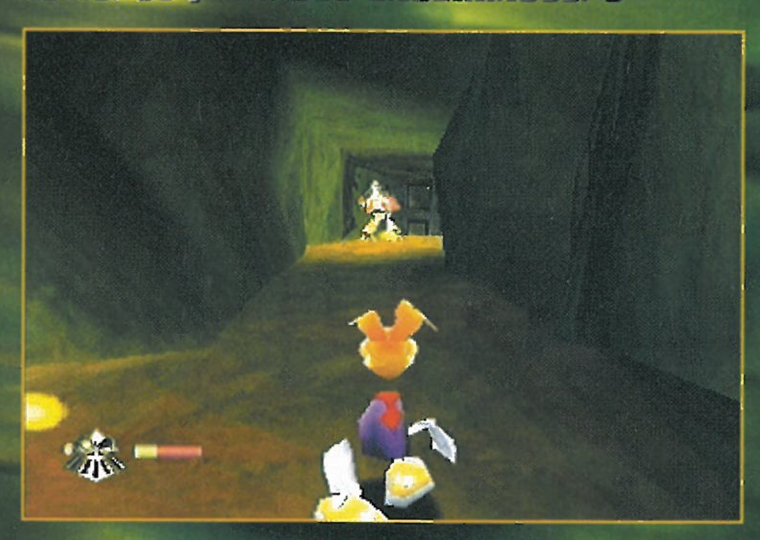






8. El techo del bosque

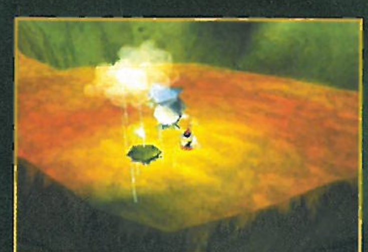
LUMS: 65 / AMIGOS ENCERRADOS: 6



Avanza rápido hasta que llegues a la tela de araña (por cierto, mucho cuidado con su dueña, ya que tu visita no le hará mucha gracia), y una vez en ella asciende hasta la plataforma con el lum rojo. Una vez allí, ve hacia el fondo, salta el abismo y tírate por el agujero en el suelo.
En la nueva zona, ve a la izquierda y acaba con el pirata, para después activar el interruptor que abre la prisión de tu amigo Globox. Con tu amigo al lado, acércate a los láseres y deja que Globox invoque una gran tormenta que los desactivará. Avanza por el escenario hasta que veas una especie de planta que despide unas luces azules. De nuevo, deja que tu amigo invoque una tormenta y sube en la flor que hará acto de aparición. Tras el viajecito aéreo, dispara a la base del enorme palo que habrá junto a Rayman para permitir el paso a Globox. Continúa avanzando hasta que llegues a una plataforma con llamas. Una vez ahí, deja que tu amigo haga su invocación y adelante (cuidado con el pirata a la derecha). Como verás, en esta nueva zona el camino está bloqueado por láseres. Para pasar, derrota al pirata que verás al fondo de la pantalla, coge de nuevo a Globox y condúcele a los láseres. Ahora, avanzad por el pasillo, evitando que os mate el pirata, hasta que veáis una planta violeta en el suelo. Una vez allí, deja que Globox invoque su lluvia y camúflate dentro de la planta para poder pasar el control de seguridad de la puerta y terminar así el nivel.







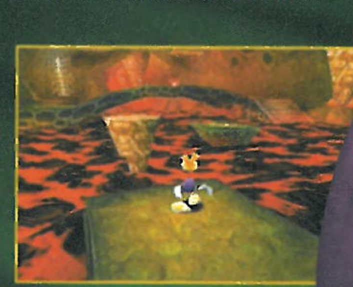
9. El santuario de piedra y fuego

LUMS: 85 / AMIGOS ENCERRADOS: 6



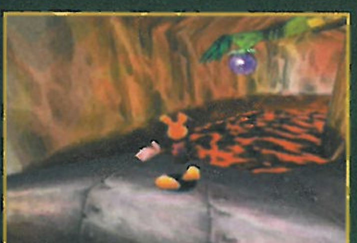


Vuela hasta la plataforma que hay al fondo del precipicio, salta a tu izquierda y enfréntate al pirata. Nada más acabar con él, sube por la estructura metálica y dispara a la tirita de la pared para que aparezca un lum rosa. Salta a la plataforma de tu izquierda y, en el punto más alto del balanceo, vete por la apertura situada frente a ti.
Acaba con los dos bichejos, tras lo cual aparecerá una especie de berenjena a la que debes subir y dirigir a la pared con la indicación del hada (para dirigirla, dispara en dirección contraria a la que quieres ir). Ahora, salta de plataforma en plataforma y dispara a la berenjena del techo para que caiga, y así poder montarte en ella. Dirígela por el río de lava hasta que encuentres otra en la que montarte. Haz lo mismo que antes, y continúa hasta una zona con hierba en la que hay otra berenjena. Súbete encima y llévala hasta la estructura metálica que hay junto a la cascada de lava. Allí, sube por ella y sigue por el pasillo metálico para acabar con el pirata y liberar a un compañero; después, deshaz el camino y vuela a la apertura en la pared de roca. Llegarás a un templo destruido, donde al pisar el suelo te caerás a una nueva zona.
Nada más aterrizar, dispara a las estalactitas del techo para poder subir luego en ellas, y avanza hasta la estalactita móvil que hallarás poco más adelante. Tras eso, dispara al pilar con las tiritas para que caiga y poder seguir avanzando. Cuando llegues a la malla de cuerda, avanza con cuidado para no quemarte con las llamas y, a continuación, dispara de nuevo al pilar. Avanza y vuela hasta la plataforma que hay al final de la cascada de lava, y continúa hasta que te encuentres encima de una plataforma móvil. Esquiva las llamas y, cuando llegues a la zona de estalactitas, dispáralas para poder subir sobre ellas.
Tras la carga del disco, avanza por el camino en el que estás hasta que te encuentres con el primer lum rosa; a partir de ahí, ve saltando de plataforma en









plataforma, utilizando los lums pertinentes, hasta que comiences la zona del descenso.
Tras un apasionante viaje, acabarás a lomos de un cohete que debes dirigir a través de dos loopings y un camino muy estrecho, para después lanzarlo contra una puerta cerrada que hallarás enfrente. Tras tu caída, tendrás que utilizar, de nuevo, una berenjena y guiarla a lo largo del río de lava; ten muchísimo cuidado con las zonas de lava amarilla. Cuando termine el paseo, tendrás que agarrarte a un lum rosa y acceder a una nueva zona. En ella hallarás otra berenjena, así que ya sabes lo que toca hacer.
Cuando acabes tu descenso en berenjena, estarás en una zona de enormes plataformas, que tendrás que usar para transportar la bola de energía que has encontrado. Lánzala de plataforma en plataforma y, una vez abajo, avanza con ella a cuestas. Un pequeño río de lava te impedirá el paso, pero no te preocupes; para pasarlo dispara a la berenjena para que llegue a tu posición, monta en ella con la bola, y ves lanzando la bola hacia arriba (con el botón X) para que, en el instante en que esté en el aire, puedas guiar la berenjena al otro extremo del río. Después, continúa hasta llegar a una sala con una estructura amarilla piramidal (a la izquierda de la entrada), en donde deberás colocar la bola. Ahora, cruza el río de lava que atraviesa la sala, y sal por la apertura elevada que hay frente a ti. Te encontrarás de nuevo en la zona del río de lava anterior, pero ahora verás que se abre un nuevo camino al final del río. Ve hacia allí en berenjena y, una vez dentro, verás que estás en la sala con la enorme estatua de piedra y las estructuras piramidales. Además, tendrás cerca una bola azul que, una vez colocada en su lugar, moverá al coloso de piedra. Súbete a su cabeza para llegar a la sala de la segunda máscara. Allí deberás luchar contra un pirata ninja, al que derrotarás sin problemas si esperas sus apariciones de debajo de la tierra, y justo en ese momento retrocedes y le asestas un buen disparo en la cara.

10. Las cavernas del eco

LUMS: 60 / AMIGOS ENCERRADOS: 7





Al comienzo de este nivel tendrás que activar cuatro interruptores para abrir la puerta con el símbolo pirata.
El primero se encuentra justo a la izquierda de tu posición de salida, en una estancia donde encontrarás un pirata disfrazado de barril, una especie de casa de madera y un agujero en el suelo. Métete por este último y llegarás a un mini lago, por el que debes bucear hasta llegar a una habitación. En ella encontrarás el segundo interruptor. Abandona la estancia, sube a las plataformas con la hélice en su parte inferior, y déjate caer cuando llegues al precipicio que hay más adelante. Una vez abajo, y justo detrás de Rayman, hallarás el tercer interruptor y otro pirata-barril al que has de vencer. Tras eso, sube por las plataformas-helicóptero, avanza y, de nuevo, sube por las nuevas plataformas. Continúa, entra en la casa de madera y, al salir, te encontrarás a la izquierda el cuarto interruptor.
Ahora entra en la puerta. Una vez abajo, coge el barril y acércalo a la antorcha. Cuando estés en el aire, dirígelo a la plataforma donde se encuentra un lum verde y repite la operación con el barril que verás allí (a la izquierda de tu actual posición hay unas escaleras que te llevarán a una zona con varios lums).
Nada más terminar tu vuelo, te verás perseguido por un gorila robot. Salta a otra plataforma para deshacerte de él y, a continuación, coge el barril de esta estancia y dirígelo contra el interruptor que



verás frente al querido Rayman.
Después de haber entrado en la nueva puerta, agarra el barril que hay junto a Rayman y..., ¡a volar! Al terminar tu vuelo te encontrarás en una plataforma, siendo atacado por un pirata. Elimínale y, acto seguido, activa el interruptor de tiempo que hallarás a tu derecha; cuando hagas esto, corre hacia la zona donde estaba el pirata, coge el barril y comienza a volar antes de que se cierre la puerta que controla el interruptor.
Tu trepidante viaje tiene que acabar con nuestro amigo Rayman agarrado a una red de cuerdas que se cae poco a poco. Eso sí, no tienes que preocuparte, porque a la izquierda se encuentran dos plataformas en las que encontrarás un barril que te llevará al final de fase, que como puedes ver, se encuentra en la puerta del fondo de la pantalla.



11. La gran grieta

LUMS: 65 / AMIGOS ENCERRADOS: 5

Nada más comenzar, debes ir a la izquierda y correr tan rápido como puedas sin parar, esquivando los cohetes que te mandará el barco pirata. El camino, además, estará aderezado con unas cuantas redes de cuerda, a las que deberás agarrarte, y de unas bombas que destruirán las plataformas que hay debajo de tus pies. Cuando esto último ocurra, no saltes; el propio impacto de la bomba te impulsará. Avanza hasta que llegues a un interruptor que debes activar.
Justo después de la escena animada te hallarás en otra plataforma, en la que debes avanzar hacia el fondo de la pantalla. Al final, se encuentra una estructura por la que ascenderás como si fuera una escalera de caracol; el ascenso, aparte de las camas elásticas, los barriles y las redes de cuerda, no tiene mucha complicación. Eso sí, en lo alto de la estructura tendrás que luchar con un nuevo pirata. Tras derrotarle, activa el interruptor y sube por las escaleras. Activa el siguiente interruptor, sube a la plataforma, dirígete a su extremo y salta hacia la entrada que verás desde allí.
Así llegarás, de nuevo, a una zona de plataformas en la que serás acosado por el barco pirata, y por la que

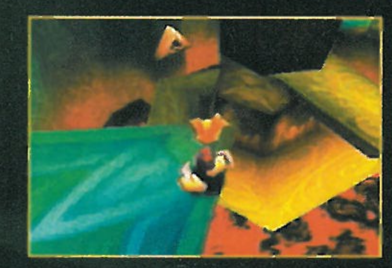


habrás de avanzar hasta que llegues al siguiente lum verde. A partir de aquí, comienza un enorme descenso en vuelo, en el que deberás guiarte por los lums que vayas encontrando. Si todo va bien, aterrizarás en una nueva plataforma donde volverás a ser acosado por el maldito barco pirata. Una vez salgas de ahí, te encontrarás en una enorme estancia donde tendrás que enfrentarte a un nuevo y molesto pirata ninja. Su derrota abrirá las puertas del final de nivel. ¡Adelante sin dudarlo!

12. El santuario de tierra y lava

LUMS: 45 / AMIGOS ENCERRADOS: 5

Avanza por el escenario, acabando con todos los enemigos que te salgan al paso, hasta que llegues a una gran sala con un enorme agujero en el centro. Agárrate a las rejas del fondo de la pantalla y camina hacia el final del pasillo que hay a la izquierda. Al final del mismo se encuentra una planta a la que tendrás que subir; ella te trasladará, volando, por el hueco de la estancia anterior. Una vez entres en el hueco, debes romper el rombo de piedra que impide tu paso y, cuando pases cerca de la llama, saltar en cuanto puedas a la siguiente planta voladora. Allí te encontrarás



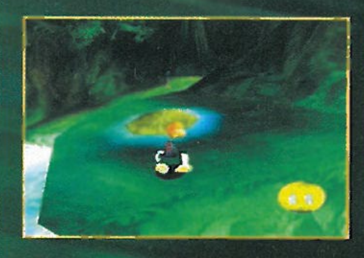


con otra llamarada que destrozará tu planta (salta otra vez a la siguiente) y con otro rombo que has de romper. Cuando una tercera llama queme la planta sobre la que estás, salta y vuela hacia delante, hasta que veas una abertura en la pared por la que puedes pasar.
Ve saltando, ahora, de plataforma en plataforma (cuidado porque algunas caerán cuando estés sobre ellas) hasta que llegues a una plataforma elevada, desde la que tendrás que activar un interruptor en forma de triángulo amarillo.
Entra por la apertura de la pared, y te hallarás en una sala en cuyo centro giran unas plataformas móviles. A continuación, dirígete al final de la pantalla, hacia las rejas, y asciende por ellas. Una vez en la plataforma superior, salta a la estructura giratoria y asciende por sus plataformas hasta llegar hasta la terraza que hay a la derecha de la habitación (y en la que encontrarás un lum verde). Continúa, acabando con los enemigos que te saldrán al paso, hasta que llegues a una estancia con un río de lava y con unas paredes móviles que dificultarán tu paso. Una vez consigas pasar por las plataformas por las que se mueven las paredes, y saltar sobre las enormes piedras que cederán bajo tu peso, tendrás que liberar al diminuto que se encuentra en la jaula que hay justo encima de la piedra en forma de cuña. Para poder hacerlo, dispara a la piedra de tal manera que tus disparos reboten en ella e impacten en la jaula. Con eso, lograrás terminar este trepidante nivel.

Bonus: LA GRAN PRUEBA

LUMS: 40 / AMIGOS ENCERRADOS: 0

Otro nivel como el que ya pasaste hace mucho tiempo. Su mecánica es muy parecida; sigue al hada y procura no caerte donde no debes caerte. Por cierto, al principio de la carrera hay cuatro o cinco lums justo detrás de ti, que deberías coger sin dudarlo.





13. Bajo el santuario de tierra y lava

LUMS: 50 / AMIGOS ENCERRADOS: 4









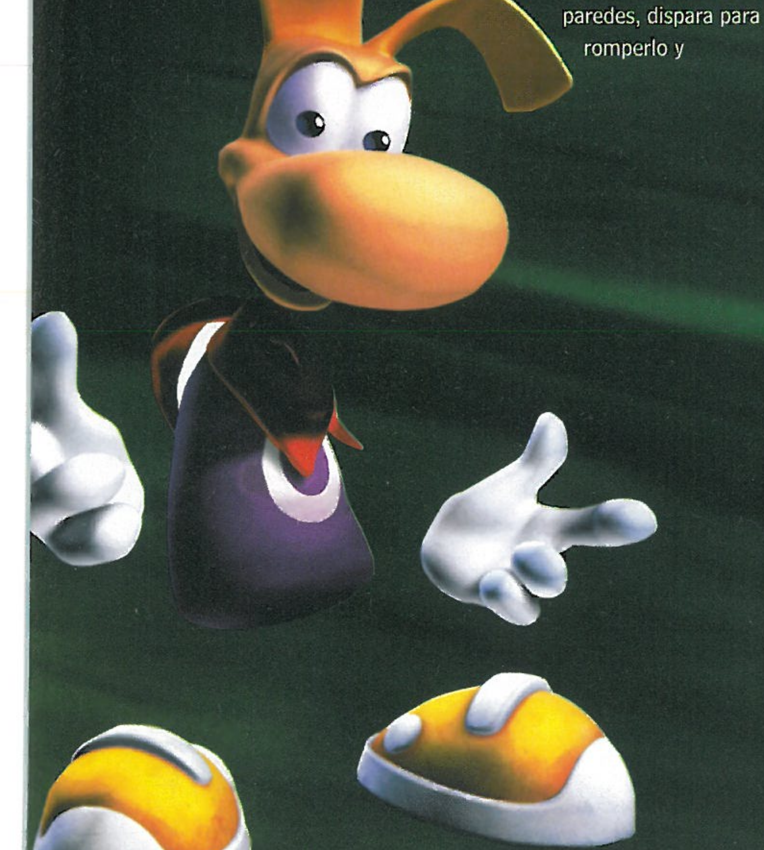
En este nivel deberás aprender a manejar el vuelo en helicóptero de Rayman. Básicamente, consiste en lo siguiente:

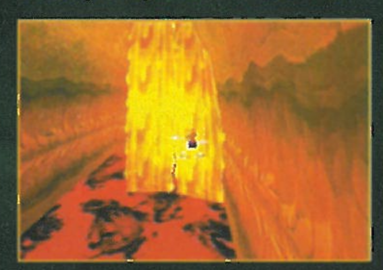
Botón X: si lo mantienes apretado asciendes, y si lo sueltas desciendes.

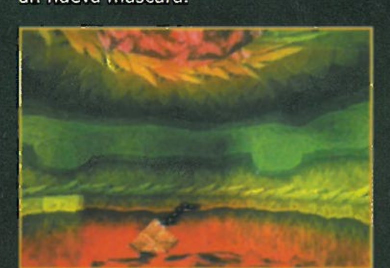
Botones de dirección: mueven a Rayman adelante y atrás, y lo giran a derecha e izquierda.

Botón R2+botones de dirección: mueven a Rayman a derecha e izquierda lateralmente.

Ya metidos de lleno en el nivel, justo debajo de tu posición se encuentran varios lums, y enfrente una puerta que puedes destruir para liberar a uno de tus amigos. A continuación, debes ascender por el enorme agujero del techo y guiar el vuelo de Rayman por las angostas y peligrosas cuevas donde te encontrarás. Una vez en la plataforma verde, comienza a volar hacia el fondo de la pantalla. El aire no te dejará volver atrás, así que afina tu puntería a la hora de coger lums. Entra por el estrecho hueco y continúa hasta que llegues a una plataforma con un lum rojo y otro verde. Ahora, sigue volando y cuando encuentres un rombo marrón en una de las paredes, dispara para romperlo y poder proseguir tu camino. Ahora ten cuidado con las cataratas de lava; lo mejor será que uses el movimiento lateral. Destruye el nuevo rombo y continúa hasta que llegues a una plataforma con una entrada que tiene un lum rojo. Llegarás a una sala con un rombo en el suelo. Para romperlo, dispara al pilar que se haya encima de él, de manera que tus disparos reboten en el pilar y den al rombo. Una vez roto, entra por él y comienza a volar por el pasillo de lava. Sortea las cataratas de lava, los estrechos pasillos y las raíces de pinchos, y prepárate para pelear con el jefe de fuego que guarda este nivel. Vencerle es extremadamente sencillo: simplemente, corre por las estrechas plataformas, esquivando sus ataques de fuego, y cuando encuentres una cama elástica, salta y dispara a la estalactita que caerá encima de su cabeza. Repite esta operación tres o cuatro veces, y lograrás hacerte con un nueva máscara.







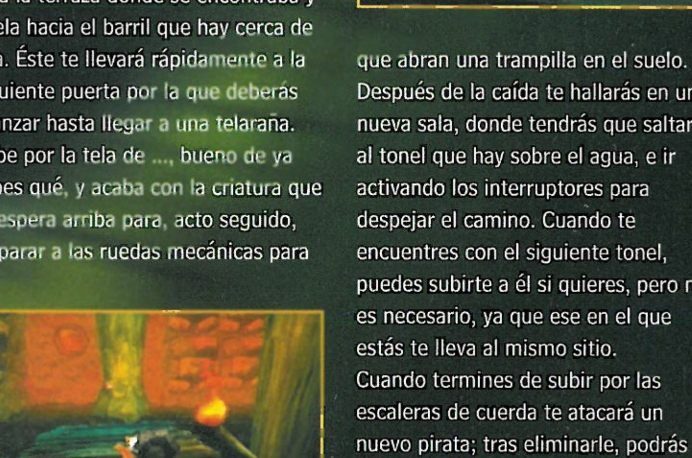


14. Las viejas tumbas

LUMS: 20 / AMIGOS ENCERRADOS: 4

Avanza hasta que las ruedas mecánicas se encuentren a tu derecha; desde allí, dispáralas continuamente hasta abrir la reja que hay delante de Rayman. Cuando lo hayas hecho, salta sobre el barril y acaba con todos los enemigos que salgan de las profundidades del agua. Acto seguido, salta al siguiente barril, y desde éste, a la tela de araña por la que debes ascender. Acaba con el pirata y activa el interruptor para eliminar los láseres. Continúa por las plataformas de madera y, desde ellas, salta a las balsas que habrá sobre el agua. A su vez, salta desde éstas a un nuevo barril, y desde dicho barril a la tela de araña que verás cerca de allí. A continuación, agarra el barril que encontrarás en la plataforma (a la izquierda de la tela de araña), y vuela por el túnel del fondo de la pantalla.

Así llegarás a otro barril, con el que tendrás que llegar a una plataforma elevada, cercana al pirata que te dispara. Tras acabar con él, sube al lugar donde se encontraba, usando la tela de araña, y coge el barril volador. Con él llegarás a unas plataformas con un agujero en el suelo, debajo del cual encontrarás otro barril al que debes subir para continuar tu avance. El viaje terminará cerca de unas telas de araña; sube por ellas y elimina al pirata que te espera arriba. Tras eso, ve a la terraza donde se encontraba y vuela hacia el barril que hay cerca de ella. Éste te llevará rápidamente a la siguiente puerta por la que deberás avanzar hasta llegar a una telaraña. Sube por la tela de ..., bueno de ya sabes qué, y acaba con la criatura que te espera arriba para, acto seguido, disparar a las ruedas mecánicas para



que abran una trampilla en el suelo. Después de la caída te hallarás en una nueva sala, donde tendrás que saltar al tonel que hay sobre el agua, e ir activando los interruptores para despejar el camino. Cuando te encuentres con el siguiente tonel, puedes subirte a él si quieres, pero no es necesario, ya que ese en el que estás te lleva al mismo sitio. Cuando termines de subir por las escaleras de cuerda te atacará un nuevo pirata; tras eliminarle, podrás activar un interruptor de tiempo y continuar tu aventura. Al acabar de subir por la escalera, te encontrarás en una enorme estancia en la que te verás obligados a pelear con un pirata ninja como el de la tercera máscara. Al derrotarle se abrirá una trampilla en el suelo, por la que llegarás al enfrentamiento con tu enorme amigo, que está siendo controlado por un malvado pirata gracias a un artilugio. Lo que tienes que hacer es activar los tres interruptores de la sala, los cuales pondrán en marcha un láser que tu amigo intentará saltar, pero que acabará haciendole tropezar. Cuando eso ocurra, aprovecha para golpear el dispositivo de control que hay a su espalda y así poder liberarlo.





15. La isla tenebrosa

LUMS: 35 / AMIGOS ENCERRADOS: 4

Dirígete a los lums rosas y salta, balanceándote por ellos, hasta la plataforma enfrente de ti. Continúa hasta que veas más lums rosas, y úsalos para llegar a la estructura giratoria central, en la que deberás activar dos interruptores. Nada más hacerlo, déjate caer por el hueco en el centro de la estructura. Una vez abajo, deberás enfrentarte a un nuevo rival. Tras el combate, avanza (pasarás por un puente) y tendrás, de nuevo, que enfrentarte con un pirata ninja. Nada más derrotarle, sube por las cajas, vuela a la siguiente terraza, avanza y, como viene siendo habitual, prepárate para otro enfrentamiento. Cuando termines, sube por las escaleras de cuerda y te hallarás frente a un caudaloso río por el cual tendrás que ir bajando, volando de plataforma en plataforma, hasta que llegues a un impresionante globo. Después del viaje te encontrarás en la prisión de los piratas, acompañado de un hermoso y agresivo gorila, al cual podrás derrotar haciendo que te persiga para, acto seguido, saltar a una zona elevada y conseguir así que se caiga al vacío. Cuando lo derrotes,





libera a los prisioneros y entra por la puerta que se ha abierto. Encontrarás un cohete que te servirá de montura en tu viaje, y con el que tendrás que realizar numerosos giros por una enorme plataforma, donde deberás activar tres interruptores. Para no caerte, ve con cuidado por los diferentes planos de la estructura. ¡Ah!, que no se te olvide bajar al suelo, ya que allí encontrarás unos cuantos lums que añadir a tu cuenta.

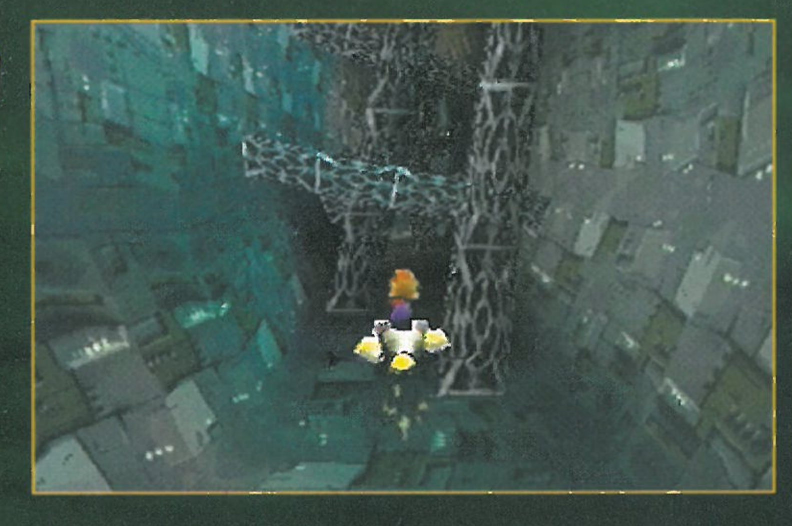


16. La nave prisión

LUMS: 0 / AMIGOS ENCERRADOS: 0



Un nivel atípico, que consta básicamente de dos zonas. En una descenderás continuamente por una empinada cuesta, y tendrás que ir sorteando toda suerte de obstáculos y activando unos cuantos interruptores a su debido tiempo. En la otra, manejarás un cohete como si fuera un avión, y deberás pasar por las salas más angostas que te puedas imaginar. El comienzo del descenso viene acompañado por dos saltos por encima de sendos ríos de lava, y de un tercero por encima de una enorme pared que caerá delante tuya. Un poco más adelante, un salto sobre una enorme hélice giratoria, y tras la carga, el primer interruptor. Después, y tras un enorme salto que deberás realizar, el siguiente interruptor y, al momento, otro más. A continuación, habrá otro interruptor a la derecha y, al poco tiempo, el siguiente. Desde ahí, el final del descenso está cerca. Tras la carga acabarás encima de un cohete volador. Ve a la izquierda, entra por la abertura, ve abajo y luego arriba, hacia la siguiente abertura. Continúa hasta llegar a una sala con enormes troncos que la cruzan de lado a lado; lo mejor aquí será que vayas por la zona baja y luego sigas por la puerta del final de la sala. De nuevo, una sala con más troncos y, a continuación, una futurista tras la que llegarás a otra con pilares atravesados (la mejor forma de pasar es por la zona baja), y con la salida abajo a la derecha. Acto seguido, y tras una gran habitación llena de lums rojos, vendrá otra estancia enorme con farolillos, y el final de este trepidante nivel.





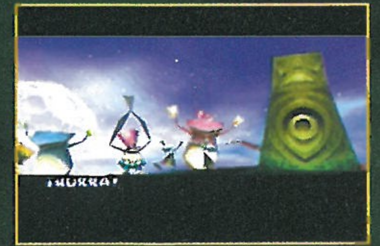


17. Cofa

LUMS: 0 / AMIGOS ENCERRADOS: 0

El enfrentamiento con el "Tío malo" del juego. En un principio os veréis las caras encima de una enorme superficie circular, en la que debes mantenerte alejado de él a toda costa. Aprovecha cuando te lance las bombas para devolvérselas (hazlo cuando estén cerca de ti) y esquiva sus ataques de láser y sus múltiples intentos de pisotearte.
Después de tres o cuatro impactos, el enfrentamiento se trasladará al interior de un túnel, por el que irás volando en un cohete. Barbaguda (el "Tío malo") te lanzará dos tipos de ataque: el primero será una lluvia de disparos (fáciles de esquivar), y el segundo será unas bolas de pinchos que avanzarán hacia tu posición (tranquilo, porque siempre dejarán un hueco por el que poder escabullirte). La manera de atacarle en un principio es parecida a la anterior; deja que te lance sus bombas y, acto seguido, devuélveselas lo más rápido que puedas. No obstante, no tardará mucho en cambiar de táctica, y empezará a enviarte unos misiles en forma de tiburón que deberás esquivar. Ojo, no te fíes, ya que una vez esquivados darán media vuelta y volverán a aparecer por detrás de ti. Aprovecha entonces para dirigirlos hacia Barbaguda, colocándote frente a él, y apartándote en cuanto veas que sale humo de los misiles. De esta manera, todos le acertarán a él. Tras unos cuantos impactos, el pirata se caerá con todo el equipo y serás testigo de una entrañable escena, que te mostrará el reencuentro de Rayman con todos sus amigos. ¡Felicidades! Has terminado uno de los mejores plataformas de PlayStation.





Bonus: EL NIVEL DE RAYMAN

LUMS: 0 / AMIGOS ENCERRADOS: 0

Bueno, eso de terminar no es es del todo cierto, ya que si a lo largo del juego consigues hacerte con 800 lums, liberarás la agradable sorpresa que sus diseñadores han implementado: un nivel del primer Rayman, que nos permitirá conocer sus aventuras antes de su paso a las 3D.







Parasite Eve 2

Con una ambientación a medio camino entre *Expediente X* y *Resident Evil*, este Survival horror se desarrolla en un mundo en el que las mitocondrias (unos organismos celulares que todos llevamos dentro) están mutando a la gente en monstruos. Nuestra única salvación es Aya Brea, una chica guapa, valiente y con poderes sobrehumanos. En nuestra guía encontrarás cumplida información de todos los escenarios del juego, para que no te dejes ni un sólo ítem por encontrar. ¡Disfrútala... si puedes!

4 DE SEPTIEMBRE DEL 2000, 8:18 PM

Centro M.I.S.T, Los Ángeles



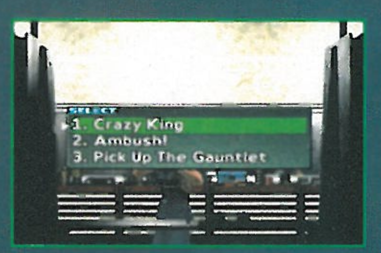
Antes de enfrentarte a los ANMCs, tendrás que practicar un poco en la galería de tiro **(1)**. En ella podrás combatir para practicar en cinco niveles distintos, según la modalidad. Además, a medida que vayas matando criaturas se te recompensará con BPs, con los que podrás comprar todo lo que necesites en el arsenal **(3)**.

Cuando creas que ya dominas las técnicas de combate, sal de la galería de tiro **(1)** y ve a hablar con Pierce, que te está esperando al otro lado del cristal. Éste te comentará que en la torre Akropolis se ha montado un buen follón, y que el jefe Balwin ha ordenado que te dirijas hacia allí inmediatamente. Ve al Parking **(2)** para recoger un **tónico 2** y un **teléfono**. Antes de montarte en tu flamante Sedán para dirigirte a la torre, ve al arsenal **(3)** y compra los ítems que creas conveniente.

Una vez armado (perdón, armada), regresa al Parking **(2)**, habla con Pierce y dirígete finalmente a la torre.



Antes de enfrentarte cara a cara con las ANMC, entrénate en la sala de tiro.



Para amenizar tu entrenamiento, elige la canción que más te guste de esta lista.







4 DE SEPTIEMBRE DEL 2000, 8:56 PM

Torre Akropolis, Los Ángeles

Avanza por el tremendo caos que se ha desatado en los alrededores de la torre y habla con un par de policías para que te pongan al corriente de la situación.

Una vez dentro de la torre, sal del hall de los ascensores. Llegarás a la sala principal **(4)** donde verás a casi todo el equipo SWAT descuartizado. Examina sus cuerpos y conseguirás un **tónico 1** y un **tónico 2**. Fíjate en el mapa de la torre que hay en medio de la sala para poder orientarte fácilmente por el edificio. En esta sala también encontrarás un **teléfono** con el que informar a tus superiores y una caja con **munición** infinita de 9 mm.

Abre la puerta que hay al lado del teléfono para acceder a otro hall de ascensores **(6)**. Allí encontrarás a un SWAT agonizante, que te dirá que vayas a la cafetería **(15)** para rescatar a una civil que se encuentra atrapada. Antes de expirar, te entregará la **llave** de ésta, para que puedas abrir la puerta.

Dentro de la cafetería **(15)**, lo que parecía ser una apacible señorita se convertirá en una horripilante ANMC. Acaba con ella y coge de su cuerpo un **implante**. ¡Pero no te confíes! Cuando creas que todo ha acabado, la criatura volverá a atacarte. Por suerte para ti, Rupert pasaba por la zona y te salvará en el último momento de este ataque.

Tras el susto, te dirá que informes a Balwin de todo lo sucedido, así que vete al teléfono de la sala principal **(4)**.

Una vez hayas informado, vuelve a la cafetería **(15)**, ojea la **revista de ciencia** que hay encima de una mesa, y entra por la puerta del fondo. En el pasillo **(8)** encontrarás la **llave azul** colgada en la pared. Métete por la primera puerta del pasillo **(8)** y pasa al almacén de la cafetería **(7)**. En su »



No es una apacible mujer leyendo un periódico, ¡es una ANMC!



Dentro de esta bonita fuente, hallarás un lanzagranadas bastante potente.



Descansa un rato y mira por el monitor como un SWAT planea volar la torre.



Te presentamos a Nº9, un personaje que complicará tu misión y la de Rupert.



A alguien se le ha ocurrido la maravillosa idea de volar la torre contigo dentro.

» interior encontrarás un par de objetos muy interesantes: un **tónico 1** y un **sedante**. Cógelos, abre la otra puerta del pasillo **(8)** y métete en la sala de control de la torre **(9)**. Una vez allí, coloca la llave azul en la maquinaria para abrir la puerta del patio **(5)** y activar las escaleras mecánicas. En esta sala, además, si aumentas el brillo podrás ver por el monitor a un SWAT sospechoso y a tu compañero Rupert. Por último, en la pared de la habitación verás una **partitura**, en cuyo interior se esconde una clave secreta. Si la observas con detenimiento verás que Do es 1, Re es 2 y Mi es 3, y que justo debajo, entre interrogaciones, aparece escrito Sol, La y Do. Así, deducimos que la contraseña oculta es **561,** aunque de momento no te servirá para nada.

Ahora ve a la puerta del patio **(5)** que acabas de abrir, y sube por las escaleras mecánicas. Llegarás a un observatorio **(10)**, donde podrás coger un **chaleco antibalas** del cadáver del SWAT en lo alto del banco. Ya con él en tu poder, baja por las otras escaleras mecánicas y coge una **ametralladora** de otro SWAT muerto que hay en el jardín **(13)**. Entra en el santuario **(11)** y verás a Rupert acompañado por un misterioso personaje, que huirá nada más verte. Recoge la **llave roja** que hay en el pasillo central del santuario, y entra en la habitación contigua **(12)**. Allí encontrarás **dinamita** suficiente para volar toda la torre y una **tarjeta negra**.

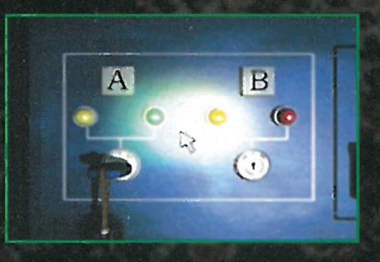
Regresa a la habitación de control de la torre **(9)** y coloca la llave roja junto a la cerradura en la que introduciste la azul. Verás como se seca rápidamente la fuente **(14)** que hay en el patio **(5)**, con lo que te será posible hacerte con el **lanzagranadas** que guardaba en su interior.

Ahora, vete hacia el puente **(16)** que hay pasando el jardín. Usa la clave que conseguiste en el puzzle de las notas musicales -561- para que baje el nivel del agua del puente y puedas cruzarlo sin peligro. Desde allí dirígete hacia el helipuerto y, cuando estés a punto de llegar, salva la partida y equípate lo mejor posible para enfrentarte al ¿hombre? enmascarado que atacó a Rupert. Cuando luches con él, evita los golpes de su machete, sobre todo cuando está cubierto de fuego, ya que te matará de un solo tajo. Para acabar el combate rápidamente, dispara a los cables de alta tensión cuando pase junto a ellos (así se llevará una buena descarga) y lánzale un par de granadas.

Cuando esté "zombie" te retará a una lucha sin cuartel en lo alto del helipuerto, pero el muy cobarde huirá en cuanto lleguéis, abandonándote para que mueras en la explosión de la torre. Tranquilo: poco antes de la explosión aparecerá Rupert con un helicóptero, con el que podréis huir de la torre.

T Teléfono	Tónico 1	Mapa
Puerta	Tónico 2	Munición 9mm. P.B.
Puerta cerrada	Sedante	lanzagranadas







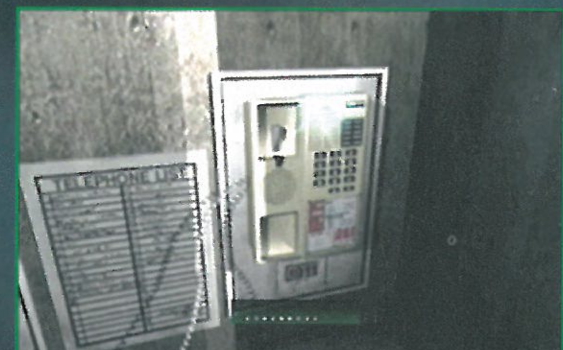
5 DE SEPTIEMBRE DEL 2000. 1:44 PM

Oficina M.I.S.T., Los Ángeles

Equípate lo mejor posible en el arsenal **(3)** de la estación M.I.S.T. antes de dirigirte al desierto Mojave. En este sentido, no olvides revisar el maletero de tu Sedán. En él hallarás algunos ítems de utilidad. Por último, en el Parking **(2)** verás un **tónico 3** y un **teléfono**. Cógelos.

Ya con tu inventario bien provisto, habla con Pierce hasta que te deje partir hacia tu próxima misión.





5 DE SEPTIEMBRE DEL 2000. 12:13 PM

Desierto Mojave, Nevada

Nada más llegar a la gasolinera **(18)**, verás junto a tu coche una caja con **munición** de 9mm infinita. Al lado de la puerta de la tienda de comestibles, hay un **teléfono** con el que podrás informar a Pierce y salvar la partida. Ve hasta la plaza del motel **(19)**, y acaba con la nueva ANMC que te espera. Entra en la habitación 2 **(21)** y revisa dos veces el armario para conseguir un **antídoto**.

Tras la valla que hay al lado de la expendedora de hielo, en la plaza del motel **(19)**, encontrarás un **tónico 1**.

Ve a la factoría del garaje **(25)** y activa el disyuntor que hay al lado del coche sin ruedas para que el panel de control reciba corriente eléctrica. Una vez activado, manipula el panel para hacer girar el coche que te corta el paso, abre la valla amarilla y vuelve a colocar el vehículo en su posición original. Pasa por el hueco de la malla y pulsa el interruptor del portón. En el interior del garaje **(26)** te encontrarás con Douglas, un granjero solitario que te ayudará en tu investigación, y que aunque parece algo rudo, te dará la llave de la mejor suite del motel **(41)**.

De camino a tu habitación, recoge de los escombros del Parking **(29)** **50 cartuchos** para la escopeta. Dentro »

T Teléfono
B Caja
Puerta
Tónico 1
Antídoto
Munición 9mm. P.B.
50 cartuchos
Mapa
Lata de refresco
Compra de ítems
Bolso de cintura

» de la habitación 6 **(41)** encontrarás un armario en el que podrás guardar lo que no te sea útil, y podrás salvar la partida usando el teléfono.

Asómate al balcón y verás a un tipo en lo alto de la torre del agua **(31)**. Desciende por las escaleras cercanas y rescata al pobre desgraciado. En la base de la torre tendrás una dura lucha con unos cuantos bicharracos. Durante la lucha, deberás ir hacia el **interruptor** que hay en la valla electrificada. Púlsalo para abrir la puerta de la valla y corre para entrar antes de que se cierre. Acaba con unas cuantas ANMCs hasta que caiga la escalera desde lo alto de la torre. En lo alto te encontrarás con un detective privado, Kyle Madigan. Después de hablar con él, sube hasta lo más alto para recoger de un cadáver una **llave** y un **tónico 1**.

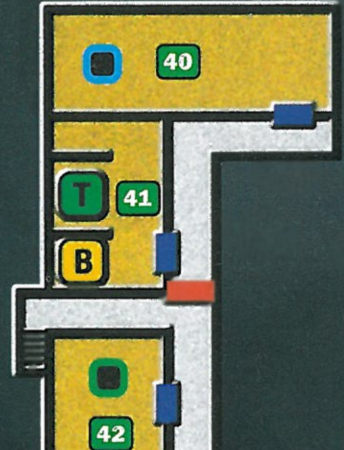
Desciende ahora y abre la puerta que hay en la base de la torre para dar con el almacén del bar **(33)**. Si buscas bien, hallarás un **imán** y un **tónico 1**. A su vez, dentro de los servicios conseguirás el mapa de la zona. Con él en tu poder, dirígete a la factoría del garaje **(25)** por el camino que pasa justo al lado de la torre de agua **(31)**. En este pasillo **(39)**, verás un **interfono** que podrás utilizar para comunicarte con Douglas. Éste te dirá que en la malla que hay al lado de la puerta encontrarás la **llave**. Para hacerte con ella, utiliza el imán para atraer la dichosa llave hacia ti por el agujero que tiene la malla. Atraviesa el garaje hasta llegar a la caravana de Douglas **(35)**, donde podrás usar el teléfono y comprar todo lo que necesites. Cuando estés hablando con Douglas acerca del refugio, oirás un grito. La única forma que hay de llegar hasta la casa de la que proviene ese alarido, es ir al pozo que hay al lado del garaje **(24)**. El perro de Douglas te llevará hasta él, pero para bajar necesitarás el **cable metálico** que hay en la chatarrería **(34)**.

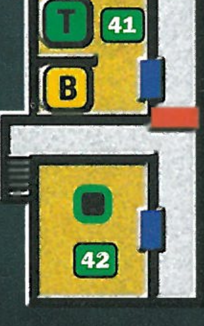
Una vez estés en las alcantarillas, sería pan comido llegar hasta la tienda de comestibles si no fuera por la "arañita" que te espera. Al menos, cuando acabes con ella obtendrás un **frasco con proteínas**. De cualquier manera, si encuentras las alcantarillas demasiado oscuras, pulsa los dos **interruptores** que encontrarás.

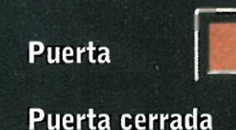
A continuación, entra en la bodega **(44)** y coge del fondo de una caja el **"resplandor"**. Con él podrás cegar a tus enemigos. Después, sube por las escaleras para llegar, por fin, hasta la tienda de comestibles **(30)**. Aquí podrás tomar prestado una **lata** de un popular refresco y un **tónico 3**. Sal por la puerta del fondo y entra en la primera tienda **(36)** que veas en la calle. Dentro podrás hallar un bonito bolso de cintura. En la tienda contigua **(37)**, verás un armario que está atornillado. Para retirarlo y entrar por el hueco que da a la habitación de donde procedía el grito, necesitarás una **llave inglesa**. Se una niña buena, ve hasta la caravana **(35)** de Douglas y pídele permiso para coger la llave de su garaje **(26)**. Ahora vuelve al armario, usa la herramienta y accede a la sala contigua **(38)**. Aquí dentro verás como una mujer es asesinada por nuestro "viejo amigo" de la torre Akropolis. Esta vez será más fácil acabar con él, ya que tienes espacio suficiente para esquivar sus golpes.

Cuando te libres de él, ve con Madigan hacia tu coche **(18)**, o mejor dicho, lo que queda de él. Para ir al refugio deberás pedirle a Douglas su vieja camioneta, por lo que tendrás que ir de nuevo a la caravana **(35)** para pedírsela prestada. Lo hará, por supuesto, pero no te ilusiones, que la cosa no es tan fácil como parece. Al maldito cacharro le hacen falta unos arreglos y combustible. Douglas se encargará de arreglarla y tú deberás buscar un recipiente con el que llevar el combustible hasta el garaje. Para ello, nuestro amigo campesino te entregará una **llave.** Dirígete a la recepción para usar la llave que acabas de conseguir y mira las notas que hay en la pared para averiguar la **contraseña** de la caja registradora. La clave en cuestión es **3033**, y se obtiene fijándote en las edades a la que murieron Doc Holliday y Wyatt Earp. Las fechas se encuentran en los cuadros de las habitaciones **1**, **2** y en el de la recepción del motel. Dentro de la caja registradora está la **llave maestra** del motel Bronco.

Dirígete al almacén **(40)** del piso de arriba para recoger el **bote de gasolina**. Allí encontrarás una caja fuerte cuya contraseña es **4487**, número que se obtiene al contestar a

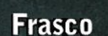




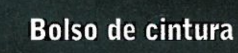


T Teléfono

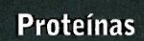
B Armario



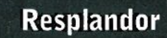
Puerta



Puerta cerrada



Frasco



Bolso de cintura

Proteínas

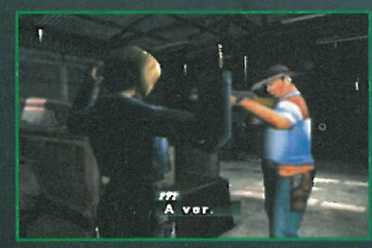
Resplandor

43

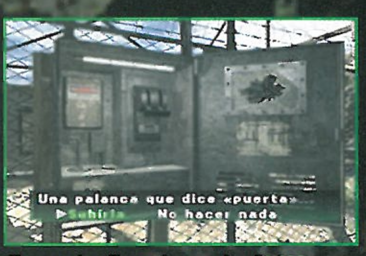
44



Recuerda que al lado de tu coche hay una caja con munición ilimitada de 9 mm.



Aunque desconfíe te ti al principio, Douglas no dudará en ayudarte.



No seas tan "burro" como las ANMCs. Sube la palanca para abrir la puerta.



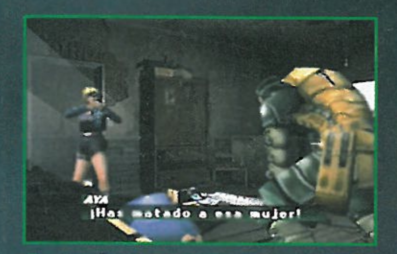
Registra a nuestro "viejo amigo" para conseguir una llave y un tónico.



Si consigues que sobreviva este lindo perrito, podrás ver un final diferente.



Tu paseo por las alcantarillas sería pan comido si no fuese por esta "arañita".



En el motel, Aya volverá a enfrentrase con el malvado Nº9. ¿Logrará vencerle?


Tras un día muy atareado, nada como una tonificante ducha para recuperar las energías perdidas a lo largo de la jornada.


No siempre el pez grande acaba comiendose al pez pequeño, ¿verdad? Esperemos que no, porque si no es así, pobrecita Aya...

» las cuatro preguntas entrecortadas que hay escritas en las habitaciones **(28)**, **(44)**, **(37)**, **(23)**. Tu esfuerzo se verá recompensado con un **frasco** que activará tu metabolismo.

De camino a la gasolinera **(18)**, pásate por la habitación 5 **(42)** para recoger del armario otra bolsa de cintura. Llena el bote con gasolina usando los surtidores que hay al lado de tu destrozado Sedán y, antes de entregarlo, ve al bar **(32)** para hablar con Madigan. Tras un breve respiro, dale a Douglas el bote de gasolina y vete a tu suite a descansar. Antes de meterte en la cama salva, porque tras tu siesta y tu reconfortante ducha, aparecerá la ANMC más grande de todo el juego. Para derrotarla, ármate de paciencia y buenas armas, y trata de evitar su fuego y sus puñetazos. Cuando la elimines ganarás un **frasco de proteínas** y **4 granadas**. Cógelas, baja a la plaza del motel **(19)** para hablar con Douglas y ve a la caravana **(35)** para que te regale un arma. Tras eso, regresa al garaje **(26)** y dirígete con Madigan al refugio.

6 DE SEPTIEMBRE DEL 2000. 12:06 AM

En las afueras del desierto Mojave, Nevada





MINA

En la entrada de la mina **(45)** debes enfrentarte tú sólo a unas cuantas criaturas, ya que Madigan no se encuentra bien. Intenta "torear" sus envestidas y utilizarlas para que se caigan por el precipicio, pero con cuidado, no vayas a ser tú el que se caiga. Una vez acabes con todos, utiliza el maletero de la camioneta para dejar los ítems que no te sean de utilidad.

46

Dentro de la mina, ve por el camino que va hacia el sur **(46)**, pulsa la palanca de al lado de la vagoneta y recoge un **tablón**. Ahora sigue hacia el oeste por el otro túnel de la mina **(47)** hasta llegar a un puente cortado. Utiliza el tablón para cruzar y llegar así al puesto del vigilante **(48)**. Allí encontrarás una de esas útiles cajas de **munición** infinita para tu querida pistola, un **teléfono** y un sistema eléctrico. Dentro de éste, coge el **conector** que se encuentra en el último hueco e introdúcelo en el segundo para abrir la puerta que está al lado del puesto del vigilante.

Equípate lo mejor posible porque vas a enfrentarte con "Papá Caballo". Para verle bien, ilumina la cueva **(49)** disparando a los bidones. Evita sus envestidas y cuando le oigas rugir no dejes de moverte si no quieres que se te caiga encima. Cuando acabes con él, obtendrás la **pistola** de Kyle y otro **conector** del circuito. Ahora vuelve al puesto del vigilante **(48)** y coloca los conectores en el 3º y 4º puesto para producir un cortocircuito cerca de la moto que hay en la cueva **(49)**. Con esto, el sistema eléctrico del puesto del vigilante cambiará. Coloca de nuevo los conectores en el circuito aunque esta vez en el 1º y 4º puesto. Tras eso, ve a la cueva **(49)** y acciona el **interruptor** que cuelga de la moto para abrir la puerta que da al refugio.

REFUGIO

En la entrada del refugio **(50)** aparecerá una araña un poco más grande y peligrosa que las que ya conoces. Intenta evitar los golpes de sus patas guardando las distancias, ya que hacen bastante "pupita" Como »


Parece que Nº9 no ha escarmetado y ahora intenta secuestrar a Eve.


Después de acabar con "Papa Caballo", tendrás que luchar contra "Mama Araña".

» recompensa a tu labor, obtendrás una nueva **bolsa de cintura** y **50 balas** de 9mm. clase Spartan.

Ahora usa el elevador para acceder a la planta B1 del refugio y ve al depósito **(51)**. Recoge una **solución de Ringer** y aprovecha la **munición** que aquí encontrarás. En el pasillo que te llevará al dormitorio **(52)**, te enfrentarás con unas babosas que son inmunes a tus disparos. Deja que los rayos de autodefensa se encarguen de ellas. Tendrás que usar este método hasta que consigas del arsenal **(54)** el complemento **Hammer**.

Atraviesa el dormitorio para llegar a la sala central **(53)**. Entra por la puerta del norte, que da a la sala de estirilización **(55)**, donde podrás salvar la partida y reorganizar tu inventario. Además, encontrarás **20 cartuchos** y **8 granadas**.

Ya va siendo hora de conseguir artillería pesada y algo de munición, así que dirígete al arsenal **(54)**. Al llegar hallarás la puerta cerrada, por lo que deberás usar la tarjeta negra que cogiste en la torre Akropolis. Dentro encontrarás **munición** infinita de 9mm., **cartuchos** para escopeta, **balas** para la pistola tipo Hydra y una **escopeta SP12**. Además podrás comprar con tus BPs lo que necesites en la máquina expendedora que hay junto a la puerta. Ah, no olvides coger el **adaptador Hammer** para tu metralleta M4A1, ya que con él podrás hacer frente a las babosas.

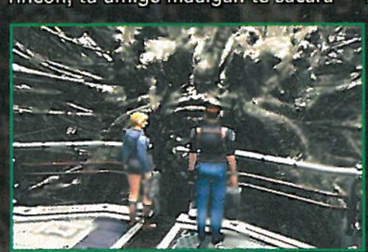
Ya armado, ve al montacargas que hay pasando la sala de esterilización **(55)** para llegar al nivel B2. En el estanque de filtrado **(56)** de esta planta, te enfrentarás a unas nuevas criaturas acuáticas. Evitas las bolas de rayos que lanzan porque pueden hacerte polvo en un instante. Tras la lucha, ve a la sala de animales de laboratorio **(58)** y ojea el libro que hay encima de la mesa para enterarte un poco más de lo que está pasando en este refugio. A su lado podrás recoger, del interior del armario, una **lata** de refresco. Junto a las jaulas, hallarás también una **caja** con balas de 9mm. ilimitadas. Ahora, sal de la sala de animales para que un nuevo enemigo, de habla gangosa, te diga que pronto morirás (iluso). Regresa al nivel B1 para intentar atrapar a esa ANMC parlante. Cuando llegues a la sala de esterilización, alguien cerrará las puertas y soltará un gas venenoso. Para sobrevivir, tírate por el hueco de residuos.

Tras un aterrizaje forzoso en lo alto de la basura, equípate lo mejor que puedas para enfrentarte a otra ANMC gigantesca. Te aconsejamos que la dispares únicamente en la boca cuando intente merendarte, usando para ello el lanzagranadas. Eso sí, ten paciencia porque aguantará bastantes impactos. Cuando creas que todo ha acabado, tras cruzar la puerta del basurero **(63)**, volverá a aparecer. No intentes huir porque no hay salida posible, así que acaba sin dilación de una vez por todas con esta molesta criatura. Como recompensa a tanto esfuerzo, obtendrás un frasco de agua de **colonia** y **4 airbust**. Cógelos y no te demores en la incineradora **(64)**, ya que te tostarás si no sales en menos de 4 minutos. Al final del pasillo, tras levantar el elevador con el pedal del rincón, tu amigo Madigan te sacará »

T Teléfono
B Caja
Puerta
Munición 9mm. P.B.
Solución de Ringer
Cartuchos
50 balas 9mm. Spartan
8 granadas


¡Menudo arsenal! Aquí hay armas para acabar con un montón de criaturas. ¡Lástima que casi todos los cajones estén cerrados!


Ten cuidado porque parece que está criatura está hambrienta y pretende tragarte de un sólo mordisco. ¡Qué miedo!


Si la ANMC del motel te pareció grande, espérate a ver lo que saldrá de aquí.



las castañas del fuego.

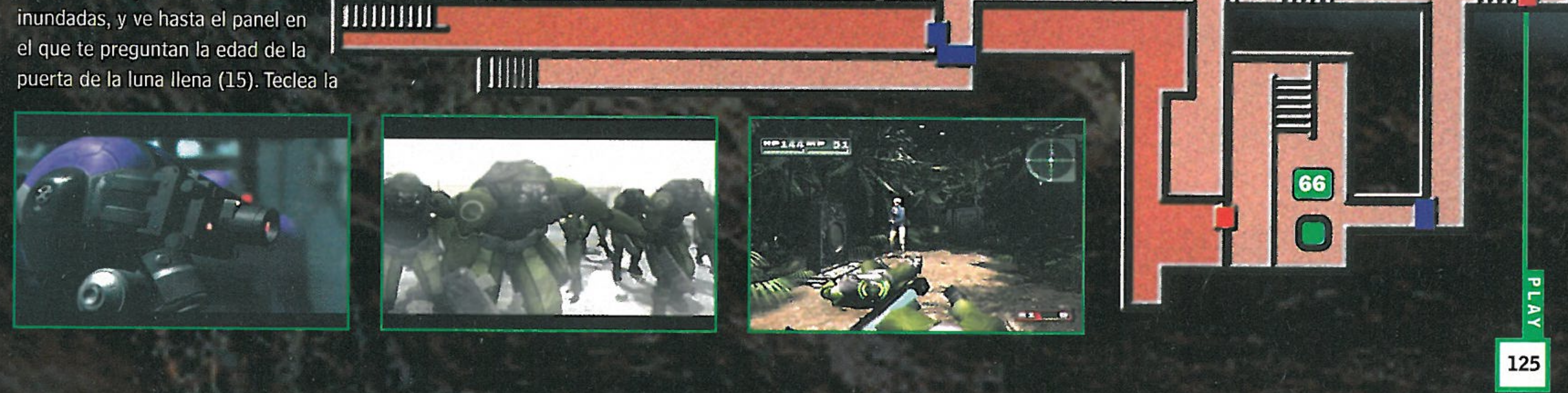
» Acompañado por él, baja al nivel B4 y explora sin temor toda la zona de las alcantarillas hasta que veas unas escaleras pegadas a la pared. Cuando subas, ojea el **panel** que hay al lado. En él leerás que el código de la máquina que activa la corriente del agua es la suma de las patas de una hormiga, una rata y una araña (18). Teclea esta cifra en la máquina que hay al fondo del pasillo para ir a las alcantarillas que antes estaban inundadas, y ve hasta el panel en el que te preguntan la edad de la puerta de la luna llena (15). Teclea la respuesta y abrirás una puerta, en este mismo nivel, que conecta con las alcantarillas del motel Bronco.

Continúa avanzando por donde ibas hasta llegar a un ascensor. Aquí te separarás de Madigan para investigar por separado los 6 niveles, yendo tú al B2 y él al B1. Antes de separaros, el bueno de Kyle te dará una **tarjeta** y la contraseña de los ordenadores del refugio: MELISSA Y MAYA.

2ª RUTA

Si hablaste con Madigan en el bar del motel Bronco y Douglas y su perro sobrevivieron a la gigantesca ANMC, verás un final distinto si haces lo siguiente: Dirígete al nivel B4 y entra por la puerta de la luna a los túneles de la tienda de alimentos **(30)** del motel Bronco. Habla con Douglas, compra el **"accesorio de lanzagranadas"** para tu metralleta y ve a la torre del agua para rescatar a Pierce. Te dará la **llave** de su Jeep, que está junto a los restos de tu coche. Por último, si quieres un **refresco**, **agua de MP 2** y un **talismán**, ve al surtidor de hielo de la plaza del motel **(19)**, y llévale tres bolsas. Finalmente, vuelve al refugio por donde has venido y sigue leyendo.

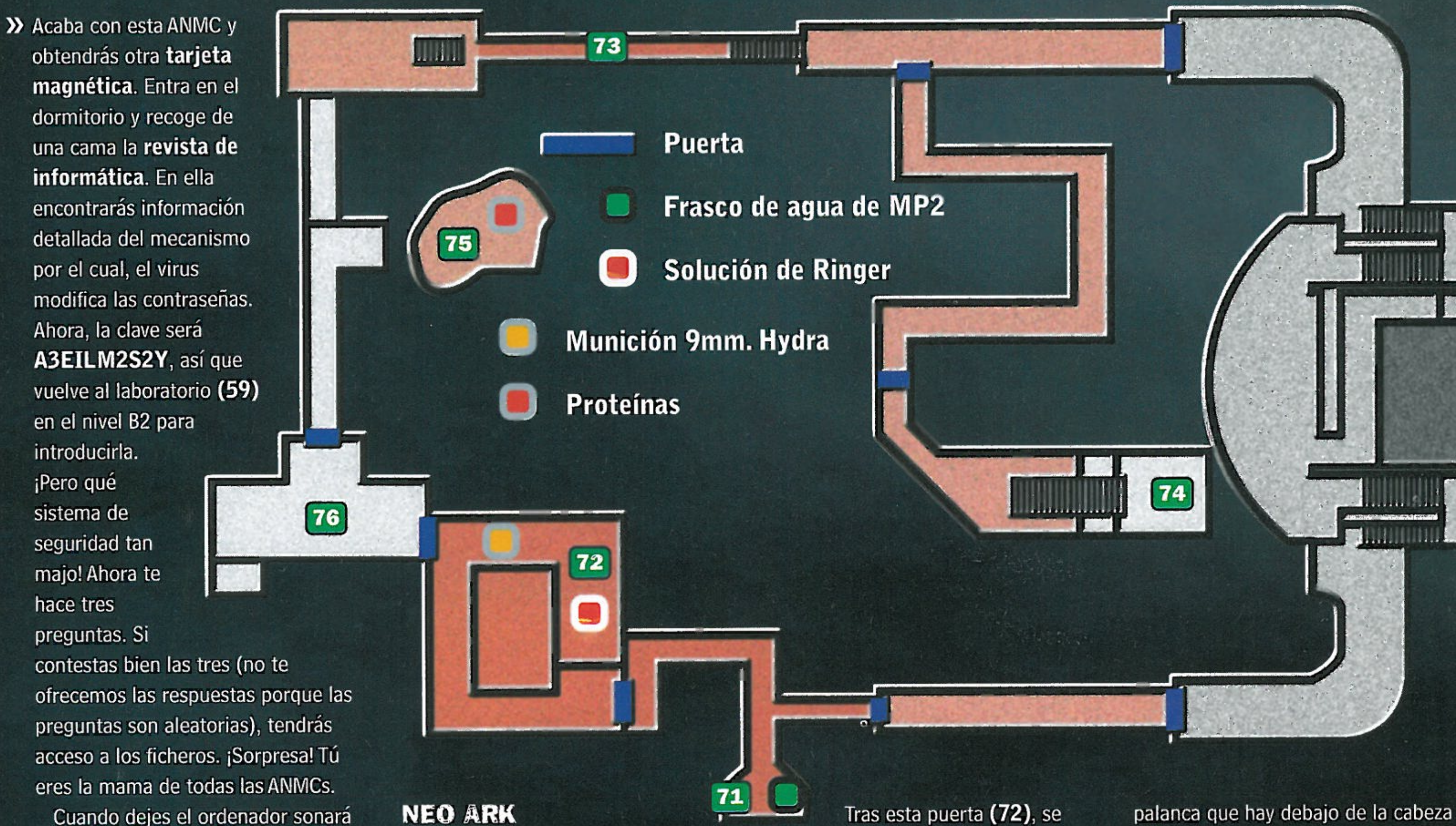
Dirígete al pasillo que está pasando la sala de experimentación de animales **(58)**. Entra en la sala de operaciones **(60)** y recoge una **solución de Ringer** y un **frasco** de agua de colonia. Pasa al laboratorio **(59)** donde encontrarás una **caja**, un **teléfono** y los **ordenadores** del refugio. Estos ordenadores han sido infectados por un virus informático que te prohibe introducir las claves de MELISSA y MAYA y así acceder a los ficheros. Dirígete al primer piso, al dormitorio **(52)**, para recoger una revista de informática que te ayudará a contrarrestar al virus. De camino al dormitorio, te enfrentarás con la criatura que te amenazó de muerte. Al igual que tú, posee varios poderes mitocondriales, pero te podrás proteger de ellos con tu metabolismo. »



» Acaba con esta ANMC y obtendrás otra **tarjeta magnética**. Entra en el dormitorio y recoge de una cama la **revista de informática**. En ella encontrarás información detallada del mecanismo por el cual, el virus modifica las contraseñas. Ahora, la clave será **A3EILM2S2Y**, así que vuelve al laboratorio **(59)** en el nivel B2 para introducirla. ¡Pero qué sistema de seguridad tan majo! Ahora te hace tres preguntas. Si contestas bien las tres (no te ofrecemos las respuestas porque las preguntas son aleatorias), tendrás acceso a los ficheros. ¡Sorpresa! Tú eres la mama de todas las ANMCs.

Cuando dejes el ordenador sonará el teléfono; cógelo y dirígete al lugar donde se encuentra Kyle **(70)**. Allí verás un capullo del tamaño de un edificio, a punto de eclosionar. Kyle y tú debéis buscar un catalizador que detenga su evolución. Al lado de esta sala, hay una pequeña habitación de control en la que podrás ojear un poco algunas salas del refugio y donde podrás usar el **teléfono**. En uno de los controles, activa un elevador en la sala principal **(57)** de la planta B2, y una puerta en la habitación **(53)** del nivel B1.

Dirígete al elevador que acabas de activar. Cuando estés abajo Kyle se sofocará más de la cuenta y tendrás que seguir tú solita.



NEO ARK

Prepárate para dar un paseo por un nuevo y revolucionario safari llamado Neo Ark. Dirígete por el camino del sur hasta llegar a una cripta **(71)** donde hallarás un puzzle. Para resolverlo, tienes que poner las piezas de un mismo color en el sentido que indican las rayas de ese color. Además, tendrás que hacerlo en el orden que aparece en el dibujo que hay al final de la cripta, enfrente de la puerta metálica. Si colocas la fila amarilla, aparecerán unas criaturas que te pondrán en ciertos apuros. A cambio, obtendrás un **tónico 2**. Con la línea azul obtendrás un **frasco de agua de MP 2**, y si recompones la línea roja, abrirás la puerta metálica.

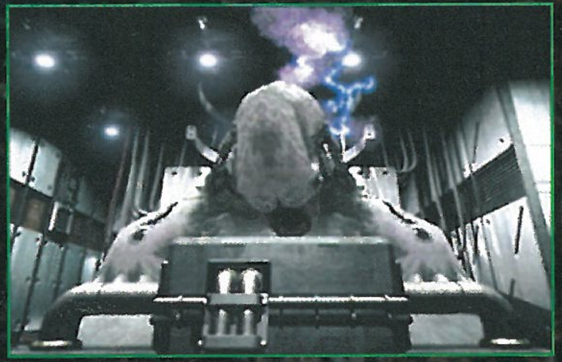
Tras esta puerta **(72)**, se encuentra una ANMC que, aunque no te atacará, deberás acabar con ella. La forma de matarla es destrozando primero todos los cables que la rodean y después disparando a su cuerpo. Con su muerte, la puerta del camino del norte se abrirá.

Ve por el camino subacuático **(73)** hasta que llegues al elevador de Eve. Memoriza el monolito que hay al lado y vuelve al túnel subacuático para ir a la torre azteca **(74)**. En la base de ésta, encontrarás un reloj de piedra que tendrás que girar 4 veces. Sube a la pirámide y, según estos dos monolitos, deberás pisar las baldosas de la siguiente forma: 6 azules, 2 blancas, 3 rojas y 5 amarillas. Pulsa la palanca que hay debajo de la cabeza del dios azteca y así tendrás acceso a la isla **(75)**. Cuando llegues, verás un hueco por el que acceder al sótano. Baja y prepárate para enfrentarte a muchas ANMCs acuáticas. Por si fuera poco, después vendrá el papá de éstas para intentar acabar contigo. Si logras exterminar a todas, ganarás un **frasco de proteínas** y una **calavera de cristal** del fondo del estanque.

Vuelve a la pirámide azteca **(74)** y pulsa otra vez la palanca. Regresa al jardín **(76)** para ver otro monolito diferente y así combinar las baldosas de la pirámide azteca de otra forma. En esta ocasión, la fórmula es: rojo, amarillo, azul, blanco, azul, blanco, rojo, amarillo blanco, azul, amarillo y rojo. Ve ahora al jardín **(76)**, entra por la puerta metálica, sube las escaleras y prepárate para eliminar a otra ANMC inmóvil, como la anterior.



Tómate un descansito e intenta colocar las fichas de este puzzle en el orden correcto. Eh, ¿Qué has oído algo? No sé, quizás...



Tranquilo, porque aunque el monstruo es muy grande (más bien gigantesco), no moverá ni un dedo para atacarte. ¡Fiuuu!

REGRESO AL REFUGIO

De regreso al refugio verás en una animación como unos soldados despiertan. Dirígete al ascensor que está enfrente del laboratorio **(58)** para llegar al nivel B6. Aquí te enfrentarás a una ANMC bastante dura de roer. No dejes de lanzarle »

» granadas, e intenta no darle tiempo para que se recupere. Después te encontrarás con Eve, la niña pequeña que viste antes. Ahora habla con Rupert para informarle de todo lo sucedido usando el **teléfono** que hay en el cuarto de la chavala. Éste te ordenará que salgas del refugio con la niña. Coge del armario un **ordenador portátil** y una **solución de Ringer** y prepárate para salir de ahí corriendo.

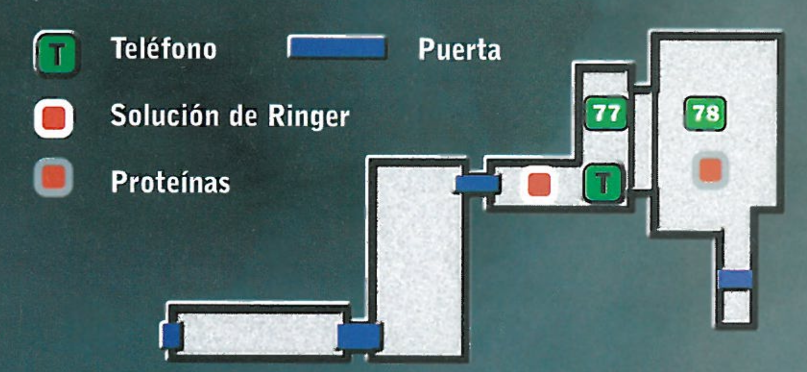

Estos soldados complicarán un poco más tu misión. ¡Cómo si no tuvieras bastante!

Al hacerlo, aparecerán los soldados de antes lanzado gases venenosos. Eve y tú deberéis escapar mientras que Kyle os cubre de estos soldados-zombies. Recoge de la sala contigua al cuarto de Eve **(78)** un **frasco de proteínas** y habla con la niña para que te acompañe al elevador. Avanza despacio para que pueda seguirte sin problemas, pero ten cuidado para que no muera envenenada por el gas.

Al llegar al exterior, Eve escapará. La hallarás más adelante, en el túnel sumergido, secuestrada por Nº9.

A partir de este momento, te irás encontrando en todos los pasillos con los soldados-zombies. Merece la pena eliminarlos a todos, porque obtendrás ítems, BPs y mucha experiencia.

Ve al teléfono del laboratorio **(59)** del refugio para hablar con Rupert. Te



dirá que busques otra salida. Ésta no es otra que el parking subterráneo **(69)**. Una vez en el aparcamiento, recoge la **llave del coche** y pulsa los botones amarillo y azul del tablero para abrir el portón donde está el Jeep. Usa la llave del coche para arrancarlo y la **tarjeta de Bowman** para abrir la compuerta del garaje.

Avanza con el coche hasta que se detenga, baja y recorre los pasillos eliminando zombies hasta activar, justo al final del pasillo, la apertura del garaje. En tu escapada, recoge el peluche de Eve que se haya en la moto de Nº9.

Abre el portón que da al exterior y disfruta de una auténtica batalla.

6 DE SEPTIEMBRE DEL 2000, 3:52 PM

Desierto Mojave, Nevada

Prepárate lo mejor que puedas en la tienda de campaña **(79)** para afrontar la recta final de tu peligrosa aventura. Allí encontrarás un **teléfono**, una **caja**, una solución de **Ringer** y **4 granadas Airbust**. Cuando salgas de la tienda a **(80)**, aparecerá el perro de Douglas y te dará una **cápsula** de agua de MP 2. Además, obtendrás de Rupert una **magnum** con 25 balas (tantos regalos no pueden significar nada bueno). Aunque, si fuiste al motel cuando te dijimos para rescatar a Pierce, Rupert no estará aquí.

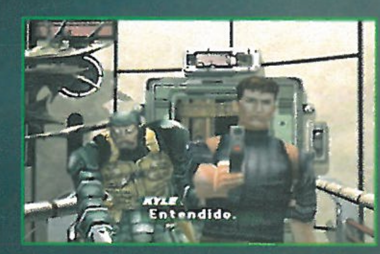
No olvides recoger la munición de 9mm. Hydra y los cartuchos.

Con todo tu inventario a rebosar, entra en el refugio. Cuando llegues al aparcamiento subterráneo, sonará el teléfono. Es el teniente avisándote de que ha habido una orden de retirada. Ignórala y dirígete a la sala donde se encontraba aquella ANMC que estaba evolucionando **(70)**. Dentro, verás cosas que te dejarán atónita.

Cuando salgas de esta sala, dirígete al nivel B2, a la única sala que te falta por entrar, la **(67)**, y prepárate para pelear contra el peor bicho de todo el juego, la última ANMC, antes de enfrentarte a Eve evolucionada. Esta enorme bestia tiene varios puntos donde dispararla: brazos, piernas, cabeza y cuerpo. Las zonas que te infringirán más daño, son la cabeza y, sobretodo, el cuerpo. Esta última lanzará unos potentes rayos difíciles de esquivar y que te quitarán en torno a 125 puntos vida. La mejor forma de acabar con ella es no dejar de lanzarle combustiones hasta que se te acabe la energía y, después, atacarla con la ametralladora con el lanzagranadas o con la magnum. De esta manera, no tardarás mucho en acabar con ella.

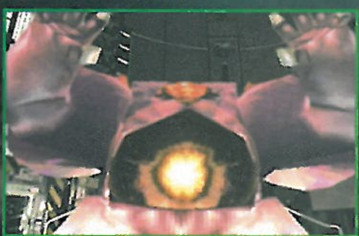
Una vez derrotada, y casi sin respiro tendrás que enfrentarte a la que antes parecía una niña buena: Eve. Por culpa de la ANMC que acabas de matar, la pobre evolucionará hasta transformarse en una especie de ángel, que intentará matarte por todos los medios.

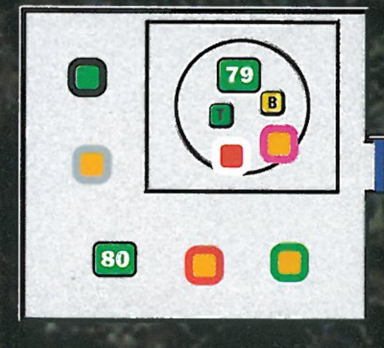
Intenta evitar su único ataque, las embestidas, apartándote cuando veas que desaparece de tu campo de visión. Por lo demás, atácala con todo lo que tengas para que, finalmente, muerda el polvo y esta pesadilla acabe de una vez por todas. Lo mismo que el juego. ¡Felicidades!



¿ Querrá matarte de verdad, o tan solo será una falsa para acabar con Nº9?


¡Tanto esfuerzo para evitar que eclosione el capullo para nada! ¡Maldición!


Si no quieres acabar chamuscado, intenta evitar el rayo que lanzará de su abdomen.








Teléfono
Frasco de agua de MP2
Caja
Solución de Ringer
Cartuchos
Puerta
4 airbust
Munición 9mm. Hydra
Munición 9mm. P.B.



¡El fallar se va a acabar! Olvídate de las numerosas lesiones, torsiones y golpes que te dabas al montar en monopatín. Ésta que tienes en tus manos es la guía definitiva de Tony Hawk 2. En ella aprenderás todo lo que necesitas saber para convertirte en todo un número 1 del skate y conseguir un 100% en todas las pruebas.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

DICCIONARIO

Aquí encontrarás la explicación de los términos resaltados en la guía, que se corresponden al "argot skater".

1- Half pipe: lugar que tiene forma de U.

2- Grindada: desplazar la tabla por cualquier arista, borde o saliente sin usar las ruedas. Botón Triángulo.

3- Manual: poner la tabla sobre dos ruedas. Pueden ser las de delante o las de atrás.

4- Tranfer: básicamente es pasar de un elemento a otro mediante un salto.

5- Nosegrind: grindar hacia delante.

6- Wall-ride: es desplazar al jugador por una pared horizontal. Se hace con el botón de grindar y la tecla de dirección donde esté situada la pared. Ejemplo: Triángulo-Derecha/Izquierda.

7- Grab: agarrar la tabla (Círculo).

8- Kickflip: es una pirueta que se realiza con las piernas, sin tocar la tabla con las manos. (Izquierda + Cuadrado).

9- Combo: combinación de varias piruetas, independientemente de su tipo.

10- Ollie: es simplemente hacer un salto (soltar la X).

11- Tailslide: es un tipo de grindada que se hace con Derecha + Círculo.

12- Bluntslide: es una especie de grindada que se hace con la parte trasera de la tabla. Abajo, Abajo, Triángulo.

13- Liptrick: es la pirueta que se realiza en la parte alta de un elemento en curva, aprovechando la inercia para, por ejemplo, engancharte con la mano al borde del half pipe aprovechando la velocidad de la subida. (Abajo/Triangulo).

1 NIVEL: THE HANGAR LEVEL

1-Puntuaciones: 10000, 25000, 75000.
Para conseguir las puntuaciones que necesitas te aconsejamos que hagas bastantes piruetas en el **half pipe** central (intentando hacer varios **combos**) y, a ser posible, que termines el salto con una **grindada** o un **manual**. También se puede conseguir una cantidad buena de puntos en el túnel de viento, dado que ese **half pipe** es más resbaladizo y saltas mas alto. Otra manera muy fácil de obtener puntos es saltar por encima del **half pipe** de un lado a otro, ya que es un **transfer** y con poco que hagas podrás conseguir unos puntillos fáciles. Otro método, aunque un poco más difícil, es **grindando** las barra que hay a los lados de la pantalla. Por ejemplo, subes a la barra más alta y **grindas**, y luego bajas a la barra y sigues grindando. Ya al borde del salto te aconsejamos salir con un **manual** o un **grab**, ya que son dos acrobacias que te darán una gran cantidad de puntos.
Nota: Una manera muy fácil de obtener puntos grindando es: **grindar**, saltar y hacer una pirueta fácil como son el arriba cuadrado o abajo cuadrado y continuar grindando así, tantas veces como puedas.

2-Coger palabra S-K-A-T-E.
El método pasa conseguir las letras de la palabra S-K-A-T-E es seguir su orden. Así no te perderás y no te dejarás ninguna por el camino. Tranquilo, en este nivel recoger las letras no tiene


7

ninguna complicación, puesto que todas ellas se encuentran a la vista.

3-Derribar los 5 bloques de barriles.
El recorrido para derribar los barriles es el siguiente. Primero los barriles situados al otro lado del **half pipe** visto según sales, y a continuación los que están dentro del mismo. Nada más salir a la izquierda de ese **half pipe** tienes otros barriles. Continúa hacia la rampa saltando a la zona contigua, donde encontrarás los siguientes. Los últimos están situados en la parte contraria al ventanal, por lo que podrás cogerlos en un pequeño salto.

4-Coger las 5 insignias de piloto.
Para coger las insignias de piloto deberás seguir este recorrido: primero coge la que está dentro del **half pipe** pegado a la pared. A continuación, la que está en la rampa de bajada, salvando el hueco que existe saltando de una rampa a otra. La siguiente la encontrarás saltando a la zona contigua por el lado opuesto al que sales, y las dos últimas las puedes coger con un salto desde la zona del helicóptero, atravesando el ventanal por el centro.



9

5-Hacer un nosegrind en un arco metálico.
Para ejecutar un buen **nosegrind** en cualquiera de los arcos metálicos que cruzan el **half pipe**, te vamos a enseñar un pequeño truco, que te permitirá ganar muchos puntos:
Al empezar el nivel déjate caer por la rampa sin pulsar ningún botón, y al llegar al **half pipe** ponte a **grindar** hacia delante (triángulo-flecha arriba).

6-Hacer 3 acrobacias obligadas.
1-Saltar de lado a lado el **half pipe**.
2-Saltar el avión situado cerca del **half pipe**.
3-Saltar el helicóptero de lado a lado (sin grindarlo).

7-Encontrar la cinta oculta.
La cinta oculta se encuentra en una de las pantallas ocultas situada en el medio del salto central.

8-Completar el 100% de los objetivos del nivel.
En este nivel hay un billete un poco complicado. Para cogerlo deberás saltar de una rampa a otra evitando el hueco. Otro de los billetes se encuentra encima del **half pipe** , pero para poder alcanzarlo tendrás que situarte en la pantalla contigua a la del **half pipe**, hacer despegar el helicóptero **grindando** una de sus hélices hasta el final) y, desde ahí, coger impulso con la rampa situada enfrente del ventanal. Dirigiéndote de frente, salta hacia delante traspasando el ventanal por la parte de arriba y, a continuación, **grinda** la barra situada en el medio de la pantalla hasta llegar al billete.

9-Para abrir las 2 zonas secretas.
1ª **Grindar** la hélice que hay en la pared del primer half-pipe. Verás como la pared se abre y aparece una zona secreta que es un túnel de viento en el cual podrás coger algunos billetes, y podrás hacer muchas piruetas dado que ese **half pipe** es muy resbaladizo y se puede saltar muy alto.
2ª **Grindar** la hélice del helicóptero que está en la zona contigua al **half pipe**. Con esto conseguiremos que el helicóptero despegue, abriéndose una compuerta situada enfrente del ventanal donde podrás encontrar la cinta escondida. A todo esto, también encontrarás un billete más debajo del helicóptero. Cógelo rápidamente.



6


3



1

2 NIVEL: SCHOOL II

1-Puntuaciones de 15000, 40000, 100000.

Para alcanzar las puntuaciones adecuadas, lo más recomendable es que termines todos los saltos que puedas con una **grindada** o un **manual**. También da mucha puntuación hacer los **transfer**. Un buen ejemplo; según sales a la derecha, después de hacer el **wall-ride** en la pared del timbre, vuelve a saltar para caer en el tejadillo y grinda mientras lo acompañas de salto cuadrado abajo, al tiempo que mantienes pulsado L1. Así romperás el marcador.

Otro salto que también está bien puntuado es el que se encuentra cerca de la letra "A". Se trata de una especie de poyete. Salta haciendo una pirueta y cae con una grindada en dicho poyete. También hay otra **grindada** que te dará muchos puntos; una situada al lado de la letra "E". En esa zona hay una farola que puedes tirar chocando contra ella, después de haber grindado en el bordillo que hace curva. Al tirar la farola vuelve a **grindar** ese bordillo, salta, grinda la farola, vuelve a saltar y grinda el poyete grande donde hay una de las llaves y, si puedes, termina el salto con un **manual**.

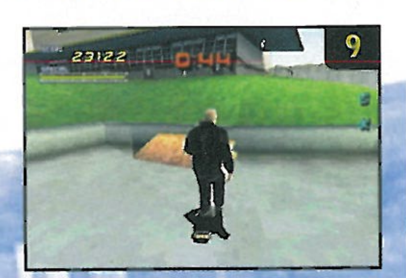
2-Coger la palabra S-K-A-T-E.

Para coger la palabra S-K-A-T-E lo ideal es que sigas este orden:

La "S" la podrás encontrar en el túnel que está según sales a la derecha. La "K" está en el patio que aparece después del túnel, en el salto de la parte central. La "A" se sitúa en la barandilla que hay frente al salto que acabas de realizar, pasando por el túnel de la izquierda que tiene taquillas. La "T" la encontrarás en un salto en la pared a la derecha de la barandilla que acabas de pasar. Por último, la "E" está en uno de los dos saltos que hay en la pared del lado opuesto a esa zona, que están escorados un poco a la derecha.







3-Hacer un "wall-ride" en los 5 timbres.

Siguiendo este recorrido, te será fácil hallar los timbres y hacer el **wall-ride**. El primero está situado nada más salir a la derecha. Desde ahí, baja por el túnel de la derecha para llegar al patio interior y, pasando por el túnel de las taquillas de la derecha, encontrarás el segundo timbre. El tercero se encuentra nada más bajar la cuesta de la barandilla situada cerca del segundo timbre, a la izquierda. Para conseguir el cuarto, date completamente la vuelta desde esa posición y ve hacia delante. Lo encontrarás en la pared del fondo. Así mismo, desde esa pared, en la esquina del fondo de esa zona, encontrarás el último de los timbres que buscas.

4-Coger las 5 llaves.

Según sales al túnel, avanza de frente. Si escoras un poco a la derecha, podrás encontrar la primera llave. La segunda está después del túnel, cerca de un banco. La tercera se encuentra en el tejadillo que hay un poco a la izquierda de los bancos. Pasada la tercera, gira a la izquierda y, en un pequeño salto, encontrarás la cuarta llave. La quinta se sitúa en el lado opuesto de esa zona, un poco a la derecha. Se ve fácilmente.

5°-Hacer un "kickflip" de un tejado a otro.

Este objetivo consiste en realzar un **kickflip** cuando saltes de un tejado a otro los edificios situados en la zona donde se encuentra la letra "E" y una de las llaves. Para llegar al tejado hay dos pequeñas rampas en los extremos de los edificios. Puedes realizar este objetivo desde cualquiera de las dos rampas.

6-Las 3 acrobacias obligadas.

Las 3 acrobacias obligadas consisten en **grindar** 3 barandillas, que son éstas:

1-Según sales de frente hay unas escaleras con una barandilla, pues esa barandilla es la que debes **grindar**.

2-La segunda barandilla es la que tiene la letra "A" y está situada al lado del patio interior.

3-La última barandilla que debes grindar es la situada cerca de donde está la letra "E". Para **grindarla**, debes impulsarte con uno de los saltos para llegar hasta el principio.

7-Coger la cinta escondida

La cinta escondida se encuentra entre dos edificios. Para llegar hasta ella tendrás que situarte en el patio interior que está según sales por el túnel de la derecha. Primero tendrás que hacer una pirueta en el salto central para subir la barra del especial a tope. Según caigas de la pirueta, sigue recto hacia el lado contrario del salto y encontrarás primero unas tablas de madera y después un macetero. Este último es el que usarás para impulsarte y lograr llegar al primer edificio, desde el cual podrás saltar y coger la cinta.

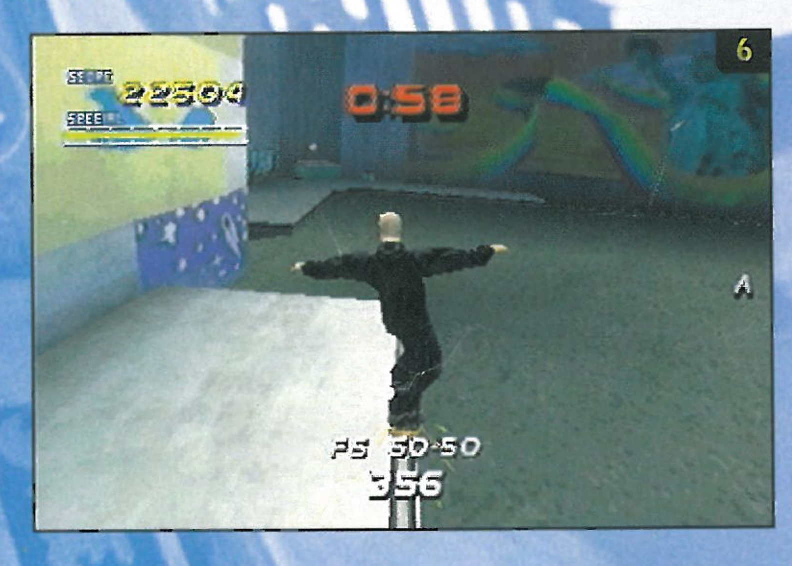
8-Hacer el 100% de los objetivos de la zona (también billetes).

Para conseguir el 100% de los objetivos tendrás que, como en todas las pantallas, conseguir todos los billetes. Sólo hay una zona que presenta complicaciones para coger los billetes que hay en ella, dado que es muy difícil llegar. Según salgas a la derecha, haz un **wall-ride** en la pared donde está el timbre hasta llegar a un tejadillo. Estando en ese tejadillo, atraviesa la ventana que hay de frente y llega a un edificio que tiene un salto. Después **grinda** una barra para llegar a otros edificios y, en el último a la izquierda, coge el billete que verás. Es un poco complicado, pero cuando lo intentes dos o tres veces te saldrá bastante bien

9-Zonas ocultas:

En este nivel solo hay una zona oculta que se encuentra atravesando los edificios de la cinta escondida. Para llegar hasta ahí sigue estas indicaciones. En la zona del patio interior, haz una pirueta para llenar la barra de "especial". Luego, dirígete al lado opuesto al que has saltado para llegar a un edificio desde el cual debes saltar para alcanzar el tejado de otro edificio. Sobrepasado este tejado está la zona oculta.

Nota: No olvides que puedes comprar habilidades, piruetas y saltos especiales con el dinero que ganes. No dudes en hacerlo, ya que todas estas acrobacias te ayudarán muchísimo.



3 NIVEL: MARSEILLE

1- La competición.
Este tercer nivel es una competición que consta de tres rondas de un minuto, de las cuales puntúan dos de ellas. Si la terminas quedando primero, serás recompensado con 7500$ en dinero y piezas.
En estas competiciones se suele puntuar bien los **combos** y las **grindadas** largas, aunque también da muchos puntos hacer **transfer** (las figuras que la pantalla te marca en azul). Un buen ejemplo de estos son, saltar por encima la pancarta que hay en el medio del nivel, pasar por encima de las mesas, o saltar de un **half pipe** a otro.
Uno de los saltos que más puntos da es el que saltas de un **half pipe** para caer en una barra y **grindarla**. Como consejo, intenta no caerte aunque hagas menos puntos en cada salto. Es mejor asegurar, ya que una caída te quita muchos puntos y tiempo.

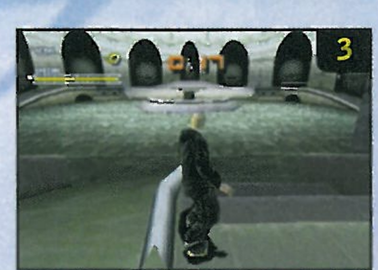
2- El 100% del nivel.
En las competiciones también tienes que conseguir todos los billetes para completar al 100% el nivel. Sólo hay uno que está complicadillo. Es el que está según sales a la izquierda. Para conseguirlo debes hacer un **wall-ride**, y luego saltar para cogerle. También hay más billetes en la zona oculta.

3- La zona oculta.
Según sales al fondo de este nivel, verás unos árboles situados en un altillo. Salta sobre el palo en el que se apoya uno de ellos. Así el árbol se caerá y romperá una valla, dejando al descubierto un agujero en el suelo. Métete por él y llegarás a una sala repleta de billetes esperándote.











LAS ACROBACIAS Y SUS PUNTUACIONES.

FLIP TRICKS

Piruetas	Precio	Regular	Goofy
Pop Shove It	$0	100	120
FS Shove It	$0	100	120
Kickflip	$0	100	120
Heelflip	$0	100	120
360 Flip	$0	500	600
Varial Heelflip	$0	300	360
Impossible	$500	250	300
Body Varial	$750	500	600
Varial Kickflip	$1000	300	360
360 Shove It	$1000	300	360
Hardflip	$1000	300	360
Ollie North	$1500	500*	600*
Inward Heelflip	$1500	350	420
Front Foot Impossible	$1500	700	840
Kickflip to Indy	$2000	700	840
Heelflip Varial Lien	$2000	800	960
360 Flip to Mute	$2500	800	960

* mantener pulsado para obtener mas puntos

LIP TRICKS

Piruetas	Precio	Regular	Goofy
180 Rock N Roll	$123	750	900
Rock N Roll	$500	500	600
Axle Stall	$500	500	600
Nosestall	$1500	750	900
Disaster	$1500	800	960
Handplant	$2000	750	900
Eggplant	$2500	900	1080
Mute Invert	$3500	1000	1200
One Foot Invert	$4000	1500	1800
Gymnast Plant	$5000	1500	1800

4 NIVEL: NEW YORK CITY

1-Puntuaciones 20000, 50000, 150000.
Hay un salto que te dará muchos puntos. Si lo haces bien y tirando a largo, te bastará para lograr el objetivo de las puntuaciones. Consiste en **grindar** las vías del metro, pero pasando continuamente de la vía o rail a la de al lado. Así conseguirás que tu puntuación se multiplique y consigas muchísimos puntos de un solo salto. También da muchos puntos hacer una grindada larga pero haciendo piruetas. Por ejemplo, **grindar**, salto arriba-cuadrado y volver a grindar en el muro que hay según sales a la izquierda.

2-Coger la palabra S-K-A-T-E.
Como en todos los niveles, lo mejor es coger las letras por orden. Te indicamos su posición.
La "S" la encontrarás según sales a la izquierda en la entrada al parque. La "K" se sitúa al fondo de la calle desde donde sales, a la izquierda. Para cogerla deberás saltar a la zona situada justo debajo, la que tiene una figura, y al lado de la cual encontrarás la letra "A". Para coger la T tienes que salir de esa zona por el túnel, y buscarla por una valla que encontrarás de frente. Por último, la "E" está muy cerca de la "T". De hecho, cuando cojas esta última, la verás situada de frente.

3-Hacer un Ollie en 3 bocas de riego para los bomberos.
La primera se encuentra, según sales de frente, en la acera de la calle de la izquierda. Tras abrirla, da un salto, date completamente la vuelta y sigue recto hasta que se acabe la calle. Hallarás la boca de riego al lado de una farola, al fondo de la calle. La tercera está justo al otro lado de donde estaba situada la segunda. Para llegar hasta ella tendrás que dar toda la vuelta a esa zona que está hundida en el terreno, donde se encuentra la escultura de Joey, o atravesarla saltando por donde se encuentra la escultura y luego subiendo por la rampa y girando a la izquierda.

4-Coger las cinco monedas para el metro.
Según sales, date la vuelta y métete al parque por la entrada que encuentras a la derecha. A continuación, coge la moneda que está en el salto que es una piedra, vete por el camino de la izquierda y coge la situada en el puente. Sigue de frente y verás las tres últimas. Coge primero la de la barandilla, luego la del salto del edificio y, por último, la del salto que te devuelve al parque.

5-Hacer un 50-50 en la escultura de Joey.
Este objetivo consiste en **grindar** la escultura de Joey, que es esa cosa de metal con una especie de triángulo en la parte de arriba, que está situada en la parte hundida del terreno que hay según sales a la derecha. Pero la escultura debe **grindarse** por la parte superior, es decir, por la parte del triángulo, por lo que deberás grindarlo desde donde sales.

6-Grindar las vías del metro.
Este objetivo es muy simple. Consiste en **grindar** por completo o casi las vías del metro. Para conseguir entrar en el metro y grindarte las vías, tendrás que conseguir las 5 monedas. La entrada se encuentra según sales. Avanza un poco de frente, y cambia de acera girando por completo. Te encontrarás unas escaleras mecánicas para subir al anden, desde el cual tendrás que **grindar** las vías del metro.

7-Coge la cinta escondida.
La cinta escondida se encuentra en la zona oculta de este nivel. Para llegar a la zona oculta tienes dos maneras posibles: la primera opción es por las vías del metro, ya que al final de ellas cruzas un muro y llegas a la zona oculta. La segunda opción es la de subir **grindando** por una barra situada en el muro al que hemos hecho alusión antes por la parte de abajo. Según sales de frente, al final de la calle, verás la barra por la que debes grindar. Una vez dentro de la zona oculta, tienes que buscar un puente que está en construcción. Cuando lo encuentres tendrás ante ti tres barras, de las cuales tienes que **grindar** la central y, antes de terminar de grindarla del todo, debes cambiar de barra a la de la izquierda y seguir grindando hasta alcanzar la cinta escondida.Sí, es un poco complicado, pero cuando lo intentes un par de veces te saldrá.

8-Realizar el 100% de los objetivos.
El 100% de los objetivos, como en todos los niveles, incluye los billetes. A continuación te decimos donde hay alguno de los que no están a la vista: Hay uno de ellos encima de una estatua situada en el parque. Otro lo tendrás que coger desde el anden del metro, pero según subas al anden sigue de frente y, cuando llegues al final, salta hacia la izquierda para caer en un tejadillo donde te espera un hermoso billete, como premio a tus esfuerzos.



7



5



3



8



6

5 NIVEL: VENICE BEACH





1-Puntuaciones 40000, 10000, 20000.
Este nivel te va ha resultar muy fácil si realizas bien este salto. Según sales, debes saltar impulsándote en la rampa, que es una piedra, y hacer una pirueta. Nada más realizar esta pirueta, tienes que caer en la valla para poder **grindarla** y, a la vez que la grindas, deberás realizar saltos con piruetas y seguir grindando esta valla para que la puntuación se vaya multiplicando. A todo esto, si no te sale a la primera, vuelve a intentarlo. Verás que cuando le cojas el truco te será muy sencillo. También puedes realizar **grindadas** en los muros, ya que te darán muchos puntos, pero ten cuidado y no te salgas del nivel, porque si te sales tu salto no será puntuado.

2-Coger palabra S-K-A-T-E.
La S la podrás encontrar en el tejado situado según sales a la derecha. En cuanto la hayas cogido, gira 90° a la izquierda y verás la "K" al fondo. Ve hacia ella, cógela y, después, gira otra vez a la izquierda y dirígete al tejado de los edificios que verás de frente. Para llegar puedes **grindar** un muro o bajar al suelo, y subir por alguna rampa o salto. Así encontrarás la "A". Acto seguido, ve por la rampa que tienes al lado. Ésta te conducirá a otro tejado de edificios donde verás la T y, justo a su derecha, la E.

3-Hacer un Olley a cinco vagabundos.
Este "curioso" objetivo consiste en saltar por encima de 5 vagabundos situados por el nivel. El único problema que tiene es que los 5 no aparecen de golpe, si no que tienes que saltarlos uno a uno para que aparezca el siguiente. Así pues, te vamos a indicar el orden en el que hay que saltarlos: Para llegar al primero tendrás que, según sales, atravesar todo el patio central para llegar a una zona donde hay un cubo de basura. Al segundo se llega saliendo de esa zona de frente y metiéndote en la primera zona que se encuentre a la derecha. Tras eso, vuelve al sitio desde el cual empezaste el nivel y, visto según empezaste, gira a la derecha. Verás el tercero de frente. Pasado este vagabundo, gira a la izquierda dos veces y encontrarás al cuarto en el hueco que se sitúa encima la pancarta. Tras eso, vuelve al sitio donde empezaste y hallarás al quinto y último indigente.

4-Coger los 5 botes de spray.
El recorrido mas corto para coger los 5 sprays es el siguiente:
Primero coge el situado según sales bajando las escaleras, a la derecha. A continuación, sube otra vez al lugar desde el cual empezaste, y gira a la izquierda en la especie de **half pipe** que verás. Encontrarás otro bote. Sal de esa zona y dirígete de frente al fondo de ese nivel, donde encontrarás otro bote en un salto. Desde ese salto gira a la derecha y, entre medias de dos saltos, encontrarás el tercer bote. Ahora sal al patio interior y dirígete a la zona donde saltaste al segundo de los vagabundos, ya que allí encontrarás el ultimo de los botes que buscas.

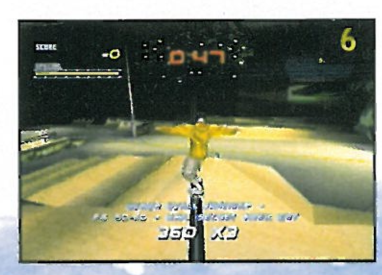
5-Hacer un tailslide en un muro.
En este objetivo tendrás que realizar un "tailslide" en un muro descendente. Según sales a la izquierda, debes saltar hacia adelante el **half pipe** para caer en un caminito que va pegado a un muro. Así conseguirás llegar a una zona oculta, donde te encontrarás unas escaleras. Así mismo, ahí es donde encontrarás el muro que tienes que **grindar** . Ánimo y a ello.

6-Hacer 4 transfers obligados.
1-Según salgas a la derecha, dirígete hasta el final del nivel y verás tres rampas. Bien, tienes que saltar desde una que este situada en un extremo para caer en la rampa contraria. Es decir, hay que saltarse la rampa central
2-Este está situado a la izquierda, según te diriges a las rampas anteriores. La rampa que tienes que saltar es la que se encuentra una enfrente de otra, a modo de **half pipe**, y tendrás que caer en otra rampa situada en el patio interior
3-El tercero lo podrás hacer si te sitúas en la zona en la que hay un **half pipe** y un cubo de basura pegados a la pared.Deberás caer en otro **half pipe** contiguo a ese.
4-El último es el que se encuentra en la zona oculta que te hemos comentado antes: la del **tailslide**. Como en esta zona hay dos rampas, lo mas sencillo es saltar de la rampa que está en la parte superior para caer en la que está en la parte inferior.

7-Cinta escondida.
La cinta escondida de este nivel está en un cable en el medio del patio central. Para alcanzarla deberás, según sales, dirigirte de frente y luego girar un poco a la izquierda, hasta un salto que hay en un muro. Coge impulso en ese salto y, cuando caigas, dirígete de frente hacia la mesa de la derecha. Desde ahí, impúlsate hasta lograr alcanzar la cinta (también puedes **grindar** el cable y coger así la cinta).

8- Conseguir el 100% de los objetivos.
En este nivel no debería serte difícil conseguir todos los billetes puesto que están a la vista, pero te damos un consejo: mira bien en todos los tejados y en todas las columnas.

6 NIVEL: SKATESTREET



1- Competición.
Estamos en la segunda competición, que consta de tres rondas de un minuto, y de las cuales puntúan sólo las dos mejores. El premio para el primero será de 20.000 $.
Como en la primera competición, te aconsejamos que intentes conseguir el máximo de puntos y procures no caerte, puesto que eso te bajará tu puntuación. Un salto que da muchos puntos es el situado según sales a la izquierda, en el que hay un pequeño **half pipe**. En ese sitio no solo puedes intentar saltar por cualquiera de las rampas, si no que antes de caer y terminar la pirueta, puedes ponerte a **grindar** y multiplicar la cantidad de puntos que ganaste con el salto anterior. Aún así, si decides no hacerlo, creemos que dada la cantidad de **half pipes** y grindadas largas que hay en este nivel, no te resultará muy complicado quedar primero.

2- 100% del nivel.
No te olvides también que tendrás que coger todos los billetes en esta competición para completar el 100% del nivel. No tendrás ningún problema en encontrar todos los billetes, puesto que están a la vista, pero no te olvides de coger los que se encuentran en las zonas ocultas.

3- Zonas Ocultas.
En esta competición también hay dos zonas ocultas. A continuación te diremos como puedes abrirlas para poder coger los billetes que hay en su interior:
Para abrir la primera zona oculta, tendrás que **grindar** la barra que cruza el **half pipe** situado a la izquierda de donde inicias la competición. Al hacer esto, conseguirás abrir una verja situada en la parte derecha del nivel según sales.
La segunda zona oculta la lograrás abrir si **grindas** una barra. Para llegar a esta barra tendrás que subirte hasta arriba del todo de la rampa mas grande del nivel, que se encuentra situada de frente desde donde sales. Cuando ya estés arriba, dirígete a la izquierda y salta una barandilla para lograr alcanzar la barra que tienes que **grindar**. Una vez hayas realizado esta acrobacia, se abrirán las otras dos verjas que hay en el nivel.





LAS ACROBACIAS Y SUS PUNTUACIONES.

GRAB TRICKS

Piruetas	Precio	Regular	Goofy
Tailgrab	$0	150	180
Crossbone	$0	175	210
Mute	$500	180	210
Stalefish	$500	175	210
Nosegrab	$500	150	180
Indy Nosebone	$500	150	180
Melon	$500	150	180
Roastbeef	$500	150	180
Benihana	$500	300	360
Indy	$500	150	180
Japan Air	$500	175	210
Method	$750	250	300
Rocket Air	$750	250	300
Airwalk	$1000	250	300
Indy Stiffy	$1000	250	300
Judo	$1000	300	360
Madonna	$1000	250	300
Varial	$1500	900*	1080*
Sal Flip	$1750	900*	1080*

* puntuación fija; no se pueden alargar

7 NIVEL: PHILADELPHIA


8


5


4

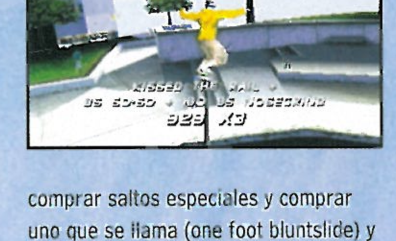
1-Puntuaciones 50000, 125000, 250000.
En este nivel es en el que más puntuación tienes que conseguir. A priori, 250000 puntos te parecerán muchísimos puntos, pero si grindas durante bastante tiempo el hilo telefónico que hay en el balcón, situado según sales a la derecha, al tiempo que efectúas todo tipo de piruetas, lograrás bastantes puntos de un solo salto y te será mas sencillo completar el objetivo de la puntuación .

2-Coger la palabra S-K-A-T-E.
Como en todo los niveles anteriores, la forma mas rápida de coger la palabra S-K-A-T-E es por orden.
Primero coge la S, que está situada cerca del principio. Según sales, gira un poco a la derecha y sigue de frente. La encontrarás enseguida. La K está en el toldo azul que hay cerca de la fuente. A su lado, también encontrarás la A. La T está situada en la rampa que hay muy cerca de la A, y también la verás enseguida. ¡No tiene pérdida! La E está también muy cerca de la A. Sólo tienes que continuar un poco de frente para verla. La realidad es que en este nivel las letras están muy juntas y no te será demasiado complicado conseguirlas a la primera. Ya verás, ya.

3-Vaciar la fuente.
Para vaciar la fuente tendrás que llegar a unas válvulas situadas en el balcón que está, según sales, a la derecha. Para lograr llegar hasta él, tendrás que grindar esa especie de saltito que te encuentras de frente, nada mas salir. A continuación, salta la rampa que hay de frente, y cae en la barandilla de las escaleras. Así podrás coger el impulso suficiente para llegar al balcón.

4-Coger las 5 campanas.
A continuación te explicamos en que lugares están las campanas.
La primera la puedes encontrar nada mas salir, a la derecha, bajando por las escaleras. Desde ahí, a la izquierda, encontrarás otra. La tercera campana está en el toldo azul. La cuarta a la izquierda de la rampa donde estaba la letra T, subiendo las escaleras, y la quinta y última cerca de la cuarta.

5-Hacer un bluntslide en el toldo azul.
Para que te resulte mas sencillo hacerlo, puedes ir a la opción de comprar saltos especiales y comprar uno que se llama (one foot bluntslide) y colocarlo donde tú quieras. Así te será mas sencillo realizar este objetivo.


7


9

6-Hacer un liptrick en 4 rampas de la zona oculta.
En la zona oculta, luego te diremos como llegar a ella, tienes que realizar en 4 rampas un "liptrick". Las rampas en las que debes realizar el "liptrick" son 3 de las que hay en la zona de saltos y la del half pipe (no te será difícil encontrar las rampas en las que debes realizar el liptrick puesto que no hay muchas rampas donde probar).

7-Cinta escondida.
Para coger la cinta escondida deberás grindar el hilo telefónico que cruza la fuente por encima. Tranquilo, pese a lo que parece, no te será muy difícil.

8-100% de los objetivos (coger todos los billetes).
En este nivel los únicos billetes que merece la pena mencionar son los que, para cogerlos, te tienes que subir al balcón. Hacerte con los demás no será un tema que tenga mucha complicación. Estáte atento, eso sí, a la hora de coger todos los billetes que se encuentran en la zona oculta.

9-Zona oculta.
Para abrir la zona oculta, tienes que grindar el cable que hay enganchado a la barandilla de la rampa del edificio donde está la letra T. Cuando logres realizar esta espectacular acrobacia, se caerán los postes que sujetan el cable, y romperán la verja situada de frente. Métete por el camino que acaba de abrirse, y accederás a la nueva zona secreta. Recuerda: coge los billetes.


2


6


3

8 NIVEL: BULLRING



1- Competición.
Esta es la tercera competición, y el último nivel del modo carrera. Aunque hay un **half pipe** bastante grande en el que se pueden hacer muchas piruetas, te recomendamos que intentes hacer el siguiente salto: según salgas dirígete a la derecha, donde encontrarás una rampa bastante grande. Utilízala para impulsarte y, a continuación, ve hacia la rampa que simula la barrera de la plaza de toros y **grinda** para deslizarte por una suerte de pancarta decorativa. Cuando se acabe la pancarta puedes seguir grindando la parte superior de la plaza de toros. Eso te dará muchos puntos si lo acompañas con piruetas.

2- 100% del nivel.
En este nivel, los billetes mas difíciles de coger son los que se encuentran en las dos barras que cruzan la plaza de toros en forma de cruz. Para cogerlos, tendrás que subir a la parte superior de la plaza e impulsarte en las rampas que hay colocadas donde empiezan los cables. También hay algún billete en las pancartas decorativas situadas a los lados de la plaza, y en el callejón.





ACROBACIAS Y SUS PUNTUACIONES.

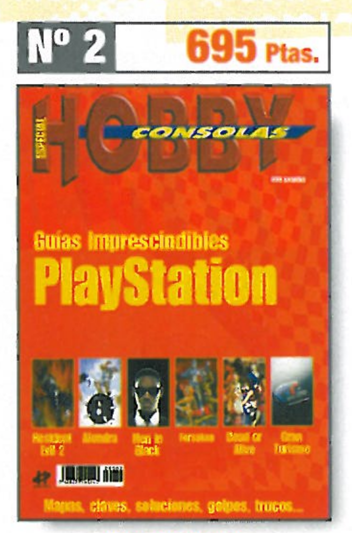
SPECIAL TRICKS

Piruetas	Precio	Regular	Goofy	Skater
One Foot Smith	$7500	Variable	Variable	Bob Burnquist
Darkslide	$7500	Variable	Variable	Custom
Triple Kickflip	$7500	1250	1450	Steve Caballero
Hardflip Late Flip	$7500	1500	1800	Andrew Reynolds
Double Hardflip	$7500	1500	1800	Geoff Rowley
540 Flip	$7500	1250	1500	Custom
Shove It Rewind	$8000	1250	1500	Custom
Fingerflip Airwalk	$8000	1500	1800	Bucky Lasek
Christ Air	$8500	1000	1200	Rune Glifberg
Overturn	$8500	Variable	Variable	Tony Hawk
Madonna Tailslide	$8500	Variable	Variable	Elissa Steamer
Rocket Tailslide	$8500	Variable	Variable	Bob Burnquist
Hurricane	$8500	Variable	Variable	Chad Muska
Nosegrind to Pivot	$9000	Variable	Variable	Kareem Campbell
Laser Flip	$9000	1500	1800	Jamie Thomas
Kickflip McTwist	$9000	3500	4200	Custom
FS 540	$9500	3500	4200	Steve Caballero
Casper	$9500	Variable	Variable	Kareem Campbell
Triple Heelflip	$9500	1700	2040	Andrew Reynolds
Half Flip Casper	$9500	1250	1500	Geoff Rowley
Hospital Flip	$9500	1250	1500	Elissa Steamer
One Foot Bluntslide	$9500	Variable	Variable	Rune Glifberg
Rowley Darkslide	$9500	Variable	Variable	Geoff Rowley
The Fandangle	$9500	Variable	Variable	Eric Koston
Sacktap	$10,000	1500	1800	Tony Hawk
The Big Hitter	$10,000	Variable	Variable	Bucky Lasek
Hang Ten	$10,000	Variable	Variable	Steve Caballero
Racket Air	$10,000	1500	1800	Bob Burnquist
Kickflip 1 Foot Tail	$10,000	1250	1500	Rune Glifberg
Nollie Underflip	$10,000	1500	1800	Rodney Mullen
One Foot Japan	$10,000	1250	1500	Bucky Lasek
Beni F-Flip Crooks	$10,500	Variable	Variable	Jamie Thomas
One Foot Nose Manual	$10,500	Variable	Variable	Jamie Thomas
Ghetto Bird	$11,000	1750	2100	Kareem Campbell
Indy Frontflip	$11,000	4000	4800	Eric Koston
Heelflip Darkslide	$11,500	Variable	Variable	Rodney Mullen
Pizza Guy	$11,500	1750	2100	Eric Koston
Mute Backflip	$11,500	4500	5400	Chad Muska
Handstand Nose Manual	$11,500	Variable	Variable	Chad Muska
Indy Backflip	$11,500	4000	4800	Elissa Steamer
Casper to 360 Flip	$12,000	Variable	Variable	Rodney Mullen
The 900	$15,000	8000	9600	Tony Hawk

Guías Totales

Soluciones completas para los mejores juegos de PlayStation

Nº 2 695 Ptas.



RESIDENT EVIL 2
GRAN TURISMO
FORSAKEN
MEN IN BLACK
ALUNDRA
DEAD OR ALIVE

Nº 3 695 Ptas.



TEKKEN 3
HEART OF DARKNESS
MEDIEVIL
CRASH BANDICOOT 3
TENCHU
ABE´S EXODDUS
SPYRO THE DRAGON

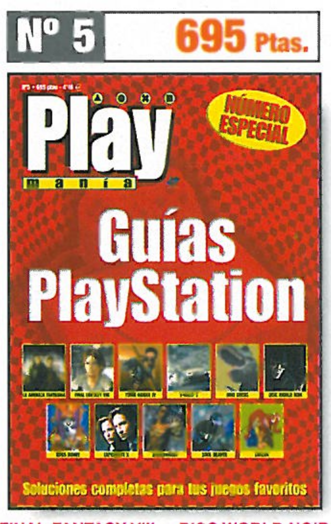
Nº 4 695 Ptas.



METAL GEAR SOLID
SYPHON FILTER
SILENT HILL
DRIVER
TOMB RAIDER III

NEED FOR SPEED IV
FIFA ´99
RIDGE RACER TYPE 4
BICHOS

Nº 5 695 Ptas.



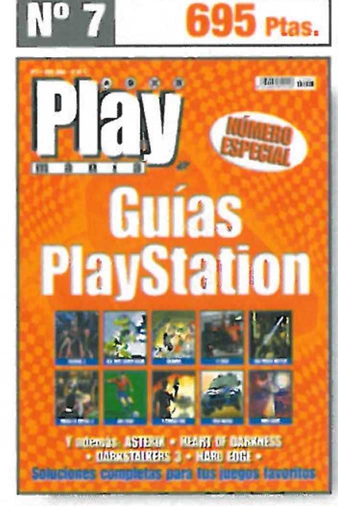
FINAL FANTASY VIII
LA AMENAZA FANTASMA
TOMB RAIDER IV
DINO CRISIS
SOUL REAVER
SHADOWMAN
DISC WORLD NOIR
EXPEDIENTE X
TARZÁN
BUGS BUNNY: LOST IN TIME
V-RALLY 2

Nº 6 695 Ptas.



SYPHON FILTER 2
FEAR EFFECT
TOY STORY 2
RESIDENT EVIL 3
GRAN TURISMO 2
ISS PRO EVOLUTION
APE ESCAPE
THEME PARK WORLD
CRASH BANDICOOT 3
SPYRO 2

Nº 7 695 Ptas.



GEX: DEEP COVER GECKO
JEDI POWER BATTLES
F1 2000
A SANGRE FRÍA
HARD EDGE
HEART OF DARKNESS
FIFA 2000
DARKSTALKERS 3
MEDIEVIL 2
WILD ARMS
COLIN MCRAE
GRANDIA
AXTERIX
JUNGLA DE CRISTAL 2

[Completa tu colección]

(AGOTADA LA GUÍA NÚMERO 1)

Si no encuentras la guía que te interesa en el quiosco, puedes hacer tu pedido por correo enviándonos el cupón de la derecha, o llámarnos de 9h. a 14,30h. o de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 902 12 03 41 y 902 12 03 42. También puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47.





☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 3), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation(Vol. 4)+Guías Platinium, por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation(Vol. 5), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation(Vol. 6), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation(Vol. 7), por 695 Ptas*
(*) Gastos de envío incluídos.

Nombre .... Apellidos ....
Calle .... Localidad ....
Provincia .... Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO

☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__
Fecha y Firma

CHASE THE EXPRESS

TREN DE ALTA VELOCIDAD

TU MISIÓN ESTÁ CLARA Y ES SENCILLA: RESCATAR AL EMBAJADOR. SIN EMBARGO NO TE CONFÍES, EL TREN ESTÁ LLENO DE TERRORISTAS QUE INTENTARÁN COLOCARTE EN LAS MÁS PELIGROSAS SITUACIONES Y QUE PONDRÁN A PRUEBA TANTO TU PUNTERÍA COMO TUS REFLEJOS Y TU INTELIGENCIA. Y ES QUE, MÁS QUE UN VIDEOJUEGO, *CHASE THE EXPRESS* PARECE UNA PELÍCULA DE ACCIÓN AL MÁS PURO ESTILO STEVEN SEAGAL.

INTRODUCCIÓN

Antes de empezar a fondo con la guía, será mejor que te digamos lo que puedes esperar del juego. Lo primero que tienes que tener claro es que la misión de nuestro soldado Jack es rescatar al embajador francés y a su familia. Este juego se compone de dos CDs y tiene cinco finales distintos. En esta guía seguiremos el camino que te llevará al mejor de los finales, al primero, ya que plasmarlos todos en una sola guía podría resultar un tanto lioso. Para conseguirlo, asegúrate de jugar en el modo normal o experto, de visitar todas las habitaciones del tren y de recoger todas las notas que encuentres a tu paso. Aparte de esto, en la guía te reseñamos las opciones que tendrás a lo largo del juego para cambiar el final del protagonista. Y ahora sí, vayamos al grano.

SAN PETERSBURGO







Tras ver como nuestro "prota" ha sobrevivido milagrosamente a la explosión, y descubrir que él es el único que puede salvar al embajador, camina rápidamente sobre los vagones hasta llegar a la escotilla del **vagón 11**. Antes de poder llegar, saldrán a tu encuentro tres soldaditos rusos. Acaba con ellos y entra por la trampilla hacia la sala del aire acondicionado. Una vez allí, registra el cadáver de uno de los colegas de Jack y avanza hasta la escalerilla que te llevará a la cubierta delantera. Después, atraviesa la puerta que te llevará hasta el **vagón 10**. Como podrás ver, hay dos puertas; entra primero por la de la izquierda, deshazte de los dos guardias y entra en los dos camarotes. En el primero encontrarás una **nota** que debes almacenar y en el segundo podrás conseguir la **Unidad**. Sal del pasillo y entra esta vez por la otra puerta si deseas guardar la partida (han escogido un buen sitio para hacerlo).

Regresa de nuevo al **vagón 11**. Sólo encontrarás abierta la última puerta de la derecha, así que, adelante. Registra a tus compañeros muertos para hacerte con más **munición** y **botiquines**, y deshazte de los rusos que intentarán detenerte. Sigue avanzando a lo largo del pasillo hasta unas escaleras. Sube por ellas para llegar al piso superior del vagón 11 y entra por la puerta que verás a la derecha si quieres conseguir más **munición**. Después retrocede y avanza por el pasillo hasta llegar al bar. En la barra encontrarás otra **nota**; cógela y encuentra el **ascensor** que hay al final de la habitación. Para conectarlo, utiliza la Unidad que recogiste en el vagón 10. Al activarlo, varios terroristas intentarán detenerte, ignóralos y monta rápidamente en el ascensor para llegar a la cocina.

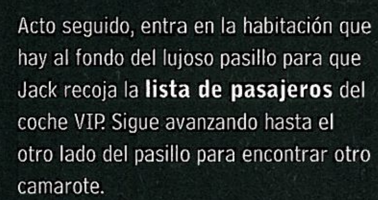
Nada más entrar, enciende el **interruptor** de la luz (en la pared del fondo) y busca sobre la encimera otra **nota** que almacenar. Después, abre las dos puertas que hay en cada extremo de la cocina. Primero, la que está tras el ascensor por el que has bajado y, por último, la que está en el lado opuesto. Ésta última te llevará a la cámara frigorífica, en la cual encontrarás al pobre **cocinero** un tanto... congelado. Coge su **tarjeta** y busca el interruptor del frigorífico a la izquierda de la puerta ¿que para qué?, luego lo descubrirás.

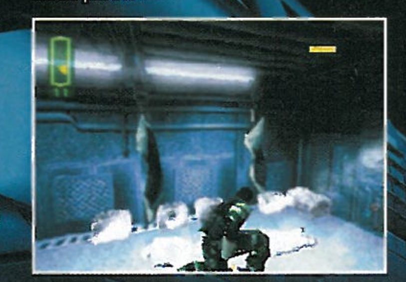
Sal de la cocina por la puerta que desbloqueaste al principio e introdúcete de nuevo en el vagón 10. puedes salvar antes si quieres en el... lavabo.

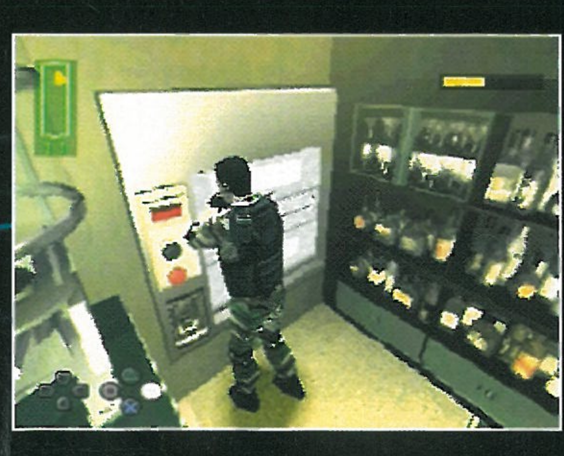
Esta vez sube por las escaleras que verás nada más entrar y usa la llave de oro del cocinero para poder entrar en el vagón VIP ("pa'gente mú'impotante").

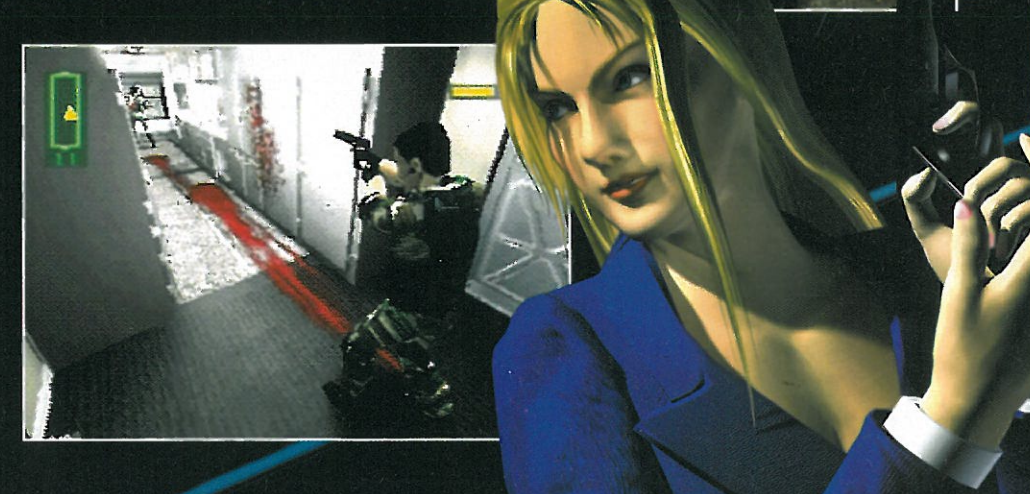
Acto seguido, entra en la habitación que hay al fondo del lujoso pasillo para que Jack recoja la **lista de pasajeros** del coche VIP. Sigue avanzando hasta el otro lado del pasillo para encontrar otro camarote.

Sobre el escritorio podrás ver un **Memorando**, recógelo y archiva la contraseña que está escrita (1742). Con ella podrás abrir la puerta que hay en el centro del pasillo. Una vez lo hayas hecho, elimina al ruso, coge la **nota** que hay sobre el escritorio, y entra por la única puerta que hay para conocer a otras personas...









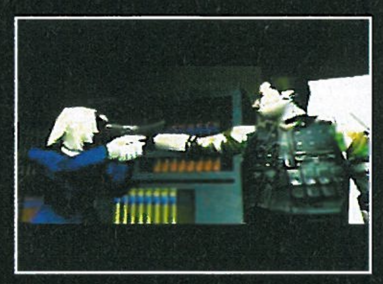
NOVGOROD

Tras la breve charla con el embajador, registra el cuerpo del soldado para conseguir la **tarjeta azul** y regresa al **vagón 11**. Ahora puedes volver a la cámara frigorífica y descubrir para qué la hemos descongelado. Una vez hayas cogido la **munición**, retrocede hasta el descansillo y entra por la otra puerta. Podrás usar la tarjeta azul en la puerta que encontrarás al fondo del pasillo. De este modo podrás acceder a la cubierta delantera del vagón 12. Deshazte de tu enemigo y sube por las escaleras.

Una vez arriba, registra el cuerpo del guardaespaldas que hay en el recibidor y entra por la puerta de la derecha (para entrar por la otra puerta primero necesitarás encontrar el cierre de seguridad). De este modo llegarás a la sala de control. Tras deshacerte de los dos soldaditos, fíjate bien en la sala.







Verás que el pasillo rodea a una pequeña habitación; entra en ella y recoge del suelo el **Disco de Sistema**. Después, sal de la habitación y sigue avanzando por el vagón. Antes de cruzar por la siguiente puerta, recoge la **nota** que encontrarás sobre la mesa central. En esta nueva sala será donde debas introducir el disco de sistema (hazlo en el ordenador situado a la derecha). Esto te servirá para abrir la puerta cerrada del descansillo; la nº 12R01. Antes de salir de la sala, recoge la **nota** que hay en la pared, al lado de la puerta, para descubrir el recorrido del tren.

Retrocede el camino andado y entra por la puerta que has abierto para conocer a una mujer... de armas tomar.

ESMOLENSCO

Tras mandar a la rubia (Christina Wayborn) con el embajador, deberás llevar a Jack al coche 13. Para ello, deberás introducir la tarjeta azul en uno de los ordenadores de esta misma sala y sobrescribirla para abrir la puerta del **vagón 13**. Antes de salir, registra el cadáver y coge la **nota**; después, baja de nuevo por las escaleras.

Ya abajo, entra en los camarotes para obtener más **munición** y **mensajes**. Llega hasta las duchas, recoge la **nota** pegada en las taquillas y sigue avanzando. Deshazte del soldado para conseguir su **botiquín** y avanza de nuevo hasta la puerta del vagón 13.

Usa la tarjeta sobrescrita en la puerta y siguiente parada... Minsk





MINSK

Nada más entrar en este vagón, sube por las escaleras para llegar al piso superior; aunque si lo prefieres, puedes guardar la partida en los servicios que hay en la parte trasera antes de seguir y registrar los camarotes para obtener **munición** y encontrar más **notas**.

Una vez arriba, deshazte del soldado y recoge la **nota** de la pizarra. Después investiga el ordenador que hay en esa misma sala para descubrir cuál es el código de la puerta. Tras leer la nota del ordenador, busca en los archivos de Jack el programa del embajador; gracias a él sabrás que la fecha de salida del tren fue el 24 de Diciembre (2412). Sigue avanzando por el pasillo del segundo piso hasta dar con los baños (al fondo). No olvides encender el **interruptor** de la luz para descubrir un cadáver y una **bañera** llena de sangre. Vacía la bañera para encontrar de este modo una **Llave Especial**. Sal de nuevo al pasillo y desbloquea la puerta con la contraseña correcta, la fecha de salida del tren (2412).

Antes de poder conocer a la familia del embajador deberás eliminar al guardia, coger del escritorio el **informe de los oficiales** y atravesar la puerta de la izquierda.

Después de esto, Jack escoltará a la mujer y la hija del embajador hasta el primer piso, y no podrás recuperar el control "prota" hasta que no se encuentre en el malparado vagón 14.





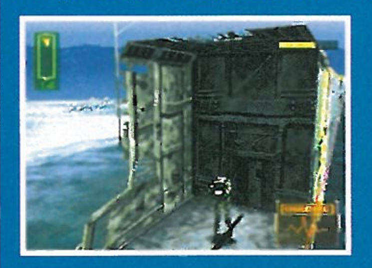


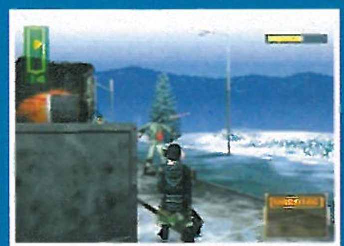


JEFE 1

Al entrar en el vagón 14, varios soldaditos te darán la bienvenida. Son demasiados y tienes poca munición, así que tómatelo con calma y sigue nuestras instrucciones.

Para empezar, escóndete detrás de los cubos metálicos y avanza poco a poco mientras disparas. Según vayas eliminándolos, recoge la munición para poder recargar tu arma. Lo aconsejable sería enfrentarte a ellos con al menos un botiquín en tu poder, por si las moscas. Recuerda recargar el arma antes de los enfrentamientos para que Jack no pierda tiempo en pleno combate. Pan comido.

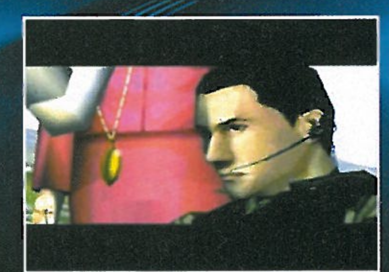




Una vez te hayas cargado a los terroristas rusos, regresa hasta el **vagón 10** para averiguar que ha pasado con el embajador.

Según deshagas el camino, aparecerá algún soldado que otro para impedirte el paso, así que anda con cuidado por cada pasillo. Al llegar al vagón indicado, sube hasta la planta **VIP** y entra en la sala donde dejaste al embajador y a su guardaespaldas. Dentro estarán Mason (el guardaespaldas) y Christina. Escucha atentamente su historia (un tanto sospechosa, por cierto) y entra en el baño de esa misma habitación y abre el **grifo de la bañera**. Con el vapor, aparecerá escrito un número en el espejo, concretamente el 5. Después retrocede hasta el pasillo.

Tras la llamada de la OTAN, dirige al protagonista hacia la escalerilla por la que descendiste al principio de la aventura. Sube al techo del tren y





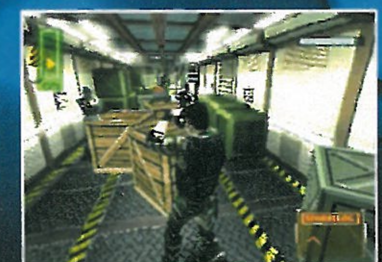


avanza hasta dar con el **vagón 9**. Para poder abrir la trampilla, usa la llave que encontraste en la bañera con sangre (la Llave Especial); después entra en el vagón.

Una vez dentro, recoge el **botiquín** del suelo y encamínate hacia el motor de los misiles. Espera a que los ejes estén elevados para correr hacia el otro lado del vagón y poder usar las escalerillas de bajada.

Avanza hasta el fondo del pasillo, ignorando la habitación de los misiles, y entra por la puerta de enfrente (la de la izquierda te lleva al siguiente vagón). En el suelo encontrarás a uno de los tuyos levemente herido (también encontrarás un punto para salvar la partida). Tras la charla, coge el **destornillador** de encima de la mesa y retrocede hasta el pasillo para entrar en la sala de los misiles. Coge la **munición** que encontrarás en el suelo y usa el destornillador en los misiles. Activa el cronómetro y sal pitando de la sala antes de que te explote el misil en la cara. En el pasillo te esperarán dos soldaditos, pero eso ya no es nada para ti. Elimínalos y entra en el vagón 8. Escondidos tras las cajas, están dos enemigos más; deshazte de ellos y llega a la **grúa**. Acciona el interruptor para levantar la caja de metal y, más adelante, empuja la caja de madera para poder seguir avanzando.

Si tardas demasiado en hacer esto, o te entretienes más de la cuenta, automáticamente entrarás en la siguiente estación Slutsk. Pero si lo haces todo a la primera, esta estación no aparecerá y te encontrarás en Baranavichy.



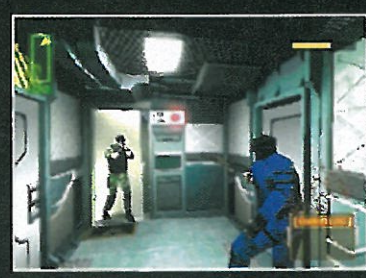


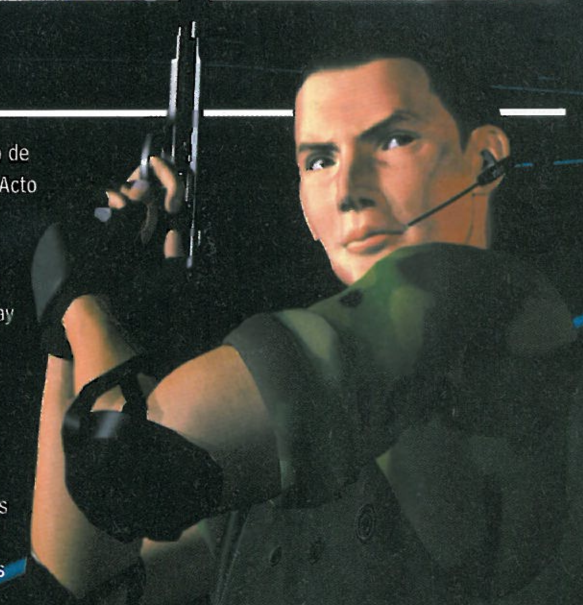
BARANAVICHY

Cuando hayas retirado todas las cajas y eliminado al último ruso, sube por las escaleras y deshazte del terrorista. Entra por la puerta de la derecha para llegar a la sala de control. Dentro encontrarás a otros dos soldaditos a los que deberás eliminar. Investiga los cuerpos muertos para conseguir un **botiquín** y encuentra en la habitación otros dos **mensajes**.

Después de esto, acércate a uno de los ordenadores para encontrar la **llave** del dispositivo de control y acciónala. Acto seguido dirígete hacia el final de la habitación y acciona el interruptor que hay al lado de la puerta. Pasa a la siguiente habitación hasta llegar a la sala de control de las metralletas. Deberás controlarlas para ayudar a los equipos de rescate.







Lublín

Después de escuchar los planes de los terroristas rusos, sal de la sala de control. Recibirás la llamada de Christina diciéndote que te espera en el **vagón 9**. Vamos allá pues.

Baja por las escaleras más cercanas y cruza la puerta que te lleva a dicho vagón. Al hablar con ellos, Mason te dará una **tarjeta roja**, la cual te permitirá entrar en el vagón 7.

Retrocede por la zona de las cajas del vagón 8 y, antes de usar la puerta de la derecha, entra en la otra habitación para encontrar una nota sobre el funcionamiento de unos robots (pero qué es esto).

Al entrar en el **vagón 7**, te encontrarás con un largo pasillo y una sala de control en el centro. Deshazte del guardia de vigilancia y entra en la sala de control. Recoge la **munición** que encontrarás en el suelo y sal de nuevo al pasillo para cruzar la siguiente puerta y llegar hasta unas escalerillas. Estas te llevarán a la sala de máquinas. Recoge el **botiquín** del suelo y baja de nuevo para entrar en el vagón 6 (por la puerta de la izquierda).

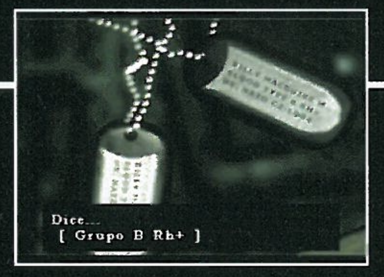
Al entrar te encontrarás con dos terroristas en el pasillo. Elimínalos e investiga la **taquilla 06** del vagón; dentro encontrarás **munición** para la metralleta (te será útil más tarde). Aproximadamente en el centro del vagón se encuentra el **interruptor** de emergencia; acciónalo para tener electricidad y poder salvar la partida en el retrete del vagón (aparte de para otras cosas). Según te dirijas a la entrada del vagón 6, recibirás una llamadita de Christina.

Después, por las escaleras al 2º piso y entra por la puerta de la izquierda para reencontrarte con el grupo. Como podrás ver, el enfermo necesita de tu ayuda para poder sobrevivir. Antes de abandonar la enfermería, registra al enfermo para averiguar su grupo sanguíneo. Después baja de nuevo al pasillo y encuentra al fondo otras escaleras por las que podrás subir al 2º piso.











Por la puerta de la derecha llegarás al laboratorio; avanza hasta el fondo de la sala y acciona el **purificador de aire** para poder entrar en la siguiente habitación. Dentro podrás recoger un **cargador** para el rifle de asalto y dos **Bolsas de Sangre**. Después investiga la sala anterior para encontrar dos **notas** que contienen los resultados de varias pruebas científicas.

Tras finalizar esta tarea, regresa de nuevo a la zona de la enfermería, pero este vez entra primero por la puerta de la derecha. Aquí será donde puedas convertir esa sangre en la ideal para el pobre Bill. Antes de manipular la máquina, busca sobre la encimera dos **notas** más, una de las cuales te explicará, más o menos, el combinado que hay que hacer para preparar la sangre.

Iremos al grano, introduce una bolsa de sangre en la máquina y teclea el tipo de combinación que hay que realizar, es decir, el grupo sanguíneo –1 será B; el grupo sanguíneo –2 será RH +; y la combinación de medicinas será C, D. Después de hacer esto pulsa Start y recoge la sangre. Acto seguido lleva a la enfermería la sangre para curar al pobre Bill. Si dejas que Bill se muera combinando mal la sangre, se verá reflejado en tu récord y cambiarás el final de la historia.

Posen

Una vez hayas llevado la sangre a la enfermería y escuches la historia de Bill, recoge la **tarjeta gris** y baja al piso inferior para poder abrir la puerta de seguridad del pasillo. En las taquillas que hay en la habitación encontrarás un **chaleco antibalas**, unas **gafas de infrarrojos** y una bomba **TNT**. Antes de seguir tu camino, regresa al lado del machote de Billy y regálale el chaleco antibalas; si no lo haces volverás a cambiar el final de la historia.

Un vez hecho esto, vuelve al almacén de armas y entra por la puerta de la izquierda para llegar a la habitación del equipaje. Sube por las escaleras hasta la **rejilla de ventilación** y entra por el conducto del aire para llegar a una sala de ventilación.

En el suelo encontrarás un utilísimo **botiquín** y **munición**, recógelos y desbloquea la puerta que da al pasillo del vagón 6. Sin salir todavía de la habitación, sube por la escalerilla y prepárate para afrontar un nuevo reto, aunque un poco más fácil que el anterior, tranquilo.





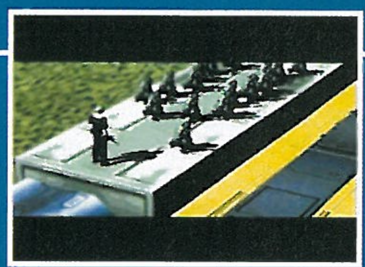


BERLÍN

JEFE 2

Al adentrarte en Berlín verás que un grupo de terroristas intenta subir al tren. Tu misión será evitarlo. Para empezar encontrarás a tres terroristas frente a ti y dos a tu espalda. Deshazte primero de los que tienes detrás agachándote y levantándote para despistarles y después ocúpate de los otros haciendo lo mismo. Luego sigue al hombre de la ballesta hasta el tren de asalto.



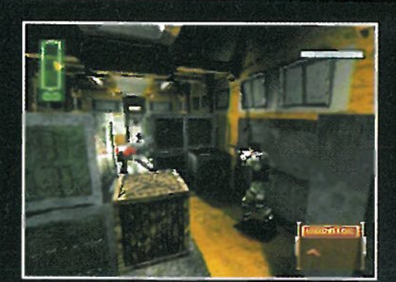


LEIPZIG

Una vez hayas entrado en el tren de asalto por la trampilla, recoge la **munición** del suelo y salva la partida en el punto que hay en la pared. Aprovecha también para deshacerte de de las cosas menos importantes para tener espacio suficiente para lo que pueda venir después.

Ahora entra por la puerta de la izquierda y deshazte de los dos perros y de los rusos. Coge las **granadas** y sal de nuevo de la habitación. Esta vez coge el camino contrario y elimina al soldado que se esconde tras las cajas. Después entra por la puerta que hay al fondo del vagón y encontrarás a un verdadero enemigo final. (Jefe 3).





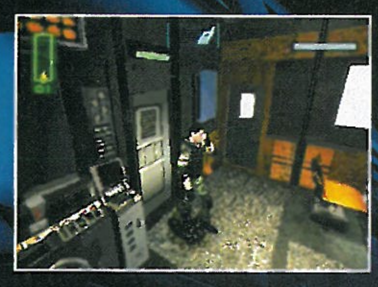


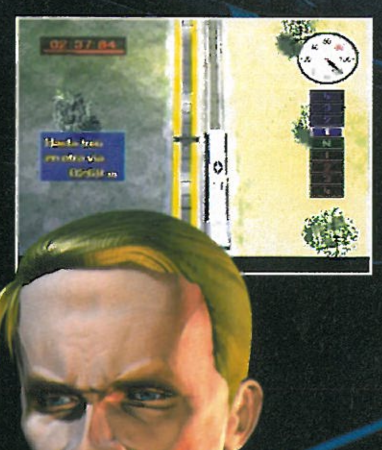


Tras vencerle, recoge el **Microfilm A**, la **ballesta** y la **Tarjeta Blanca**. Antes de seguir avanzando sería muy recomendable que retrocedieras para salvar la partida porque... nunca se sabe que puede pasar.

Después de todo esto, debes utilizar la tarjeta blanca para poder acceder al **vagón 1** del tren de asalto. En esta nueva sala encontrarás los paneles de control que te permitirán acercarte al **Siega Azul** y así volver con tus compañeros. Para hacerlo todo con éxito te darán un tiempo de tres minutos y medio, así que atento a las explicaciones, porque cualquier error puede ser fatal.

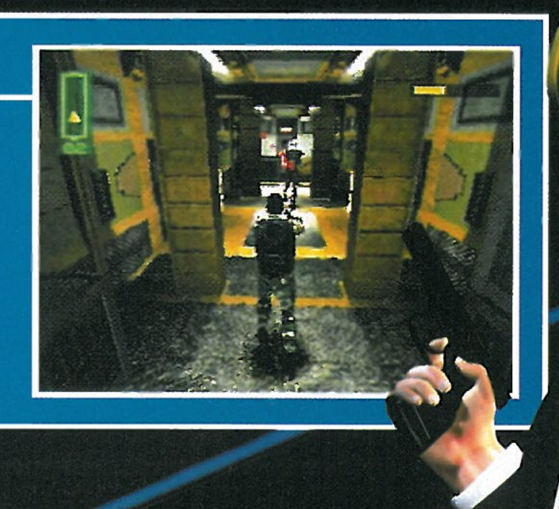
Antes que nada recoge el **botiquín** del suelo y la **nota** de encima de la mesa. Después, dirígete hacia el panel de mando que hay a la izquierda de las escalerillas para controlar la velocidad del tren de asalto. Con los botones de dirección del tren podrás acelerar y frenar. Empieza acelerando al máximo hasta que tengas al tren a la vista; después reduce poco a poco hasta alinearlo con el vagón 4 (el que está parpadeando). Si no lo consigues, éste será el fin del trayecto ya que te encuentras en una vía muerta. Si lo consigues, sube rápidamente por las escalerillas para que Jack pueda llegar al otro tren.





JEFE 3

Escóndete tras las columnas de madera igual que hace tu enemigo y dispara cuando cambie de posición. Si permaneces quieto en un mismo sitio, el enemigo se acercará a dispararte fácilmente; así que, rueda de lado a lado del vagón para ponérselo difícil. Como los juegos de cámara a veces te harán pasar un mal rato, intenta permanecer entre las dos primeras columnas para poder ver bien a tu rival. ¡Suerte!

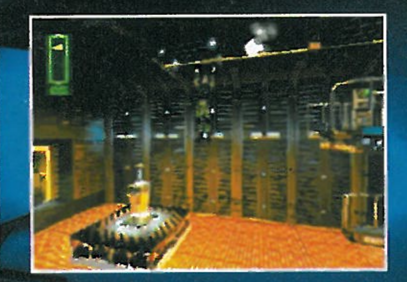


FRANCFORT

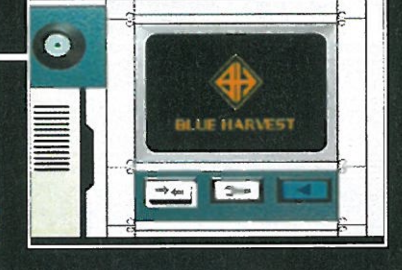
Una vez estés a salvo en el Siega Azul, entra en el vagón 4 por la trampilla. Coge los **explosivos** del suelo y baja por las escalerillas. Por la puerta de la izquierda accederás a un pasillo que te lleva a la sala de control; elimina al guardia que hay dentro y recoge una **nota** que encontrarás en la habitación. Después avanza hasta llegar a una pequeña sala con una **máquina de mantenimiento**. Esta máquina tiene tres botones: izquierda (flechas), centro (llave inglesa) y derecha (botón azul). Con estos botones podrás abrir la compuerta que te llevará al vagón 5. El orden correcto es: izquierda, derecha, centro, derecha.

Después entra por la puerta de la izquierda y abre la trampilla. Jack accederá al siguiente vagón sin dificultades. Desbloquea la puerta de la izquierda, que te conducirá al vagón 6 ¡pero no entres todavía! Avanza por la puerta de la derecha y entra por la única puerta que hay en el pasillo. La sala contiene un sistema peculiar de seguridad; para pasar sin problemas, equipa las gafas de infrarrojos y avanza con cuidado hasta el final de la habitación. Al final encontrarás un **interruptor**, púlsalo y regresa por donde has venido. ¡Y que no se te olvide recoger la **cuerda con el gancho** que hay en el suelo antes de salir!

Desde el inventario, combina la ballesta con el gancho y la cuerda que acabas de recoger y regresa hasta el principio del vagón 5 para poder subir al segundo piso. Entra por la puerta de la derecha y prepárate para enfrentarte a un pequeño amigo (agáchate y dispara rápido). Recoge la **munición** para el fusil y gira la esquina para encontrar una **ametralladora** en la estantería. Sé prudente y no la equipes todavía, que hay más juego por delante.









Entra en la siguiente habitación y elimina a los dos guardias que se esconden tras las cajas; después camina hacia el final de la sala para encontrar un nuevo **interruptor**. Acciónalo para desactivar el mecanismo de seguridad del piso inferior (en la sala donde encontraste la cuerda) y recoge la **nota** que hay encima de una de las cajas de la sala.

Baja de nuevo y llega hasta dicha habitación para poder entrar por la puerta que antes estaba electrificada.

La siguiente habitación contiene una rejilla electrificada en el suelo; para poder pasar al otro lado, acciona el **interruptor** del ascensor y usa la ballesta cuando estés arriba. Acto seguido, avanza rápidamente e intenta esquivar las descargas eléctricas de la rejilla (antes de que salga el rayo podrás ver una bola de luz que te avisará). Después déjate caer y coge el **microchip**. Afortunadamente, todas las trampas de la sala se desconectarán al hacerlo. Sal de allí por la puerta contraria a la que has entrado y recibirás una llamada de Christina.

Tras escuchar el disparo, corre hacia la **enfermería** en el vagón 6 para averiguar qué ha pasado. Después introduce el Disco 2 en la consola.

STUTTGART

Continúa de nuevo la aventura regresando hasta el vagón 12. Según vayas retrocediendo, será mejor que vuelvas a investigar las habitaciones una a una, ya que aparecerán nuevos objetos que podrás utilizar, tales como **granadas de mano**.

Al llegar al **vagón 9**, encontrarás en el pasillo unas cuantas **minas**; pasa corriendo hacia el otro lado, para evitar así que te pueda alcanzar la onda expansiva, y sube por la escalerilla. En la sala de máquinas te encontrarás con el primer terrorista; deshazte de él y recoge su **botiquín**. Después sube al tejado y prepárate para un nuevo y peligro enfrentamiento, que culminará en un mano a mano con el cabecilla de los terroristas...

JEFE 4



Deberás deshacerte de nuevo de las tropas del enemigo antes de poder enfrentarte a él. Recorre los techos de los dos siguientes vagones mientras te encargas de los soldados. Al llegar al vagón 12, te encontrarás con el cabecilla de las tropas. Vencerle probablemente te costará un poco más que al hombre de la ballesta; así que ten paciencia. El consejo más útil que podemos darte en esta misión es que no realices más de un disparo. Apunta, dispara, da en el blanco y salta al otro tren; repite esto todo el rato o el rival te hará picadillo.



Una vez hayas acabado con él, recoge el **Microfilm B** y entra por la escotilla del vagón 11. avanza hasta el siguiente vagón y sube al segundo piso para encontrar en la puerta de la derecha al temido Zugoski.

Será mejor que no pierdas el tiempo ni las balas con los enemigos que encuentres por el camino. Resérvalas para lo que vendrá a continuación.

JEFE 5

Sin duda éste será uno de los enemigos más difíciles con los que te encontrarás en todo el juego. Será mejor que equipes tu ametralladora para que tus disparos le hagan más daño; pero no dejes apretado el botón de disparo porque al disparar sólo la primera bala le hará daño. El resto serán balas perdidas. Además de todo esto, el muy granuja esquivará algunos disparos y usará granadas de mano. Paciencia chico, paciencia y recuerda que tienes un punto para salvar justo antes de entrar en el vagón 12.

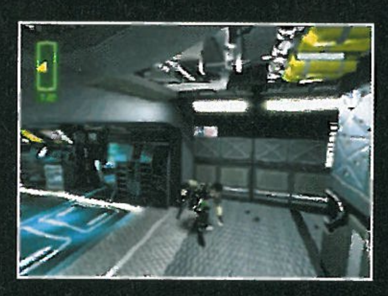


Si entregaste el chaleco antibalas a Billy, éste habrá sobrevivido al tiroteo y hablará contigo. Una vez eliminado Zugoski, recoge su **Pitillera** y la **Placa de Oro**. Al ir hacia la puerta recibirás una llamada de Christina;



dirígete hacia el vagón 10 y sube a las habitaciones VIP. ¿Recuerdas el lugar exacto en el que encontraste al embajador y a su secretario?, pues tienes que llegar allí y entrar en el baño del dormitorio. Nada más entrar, verás en la pared un extraño cuadro con forma de pentágono. Introduce en él la placa de oro que obtuviste de Zugoski. Se abrirá una puerta secreta tras el espejo y podrás acceder a la biblioteca. Coge el **cargador** del rifle de asalto que hay en el suelo. Después recoge la **nota** del embajador y el **Disco Láser A** que verás encima del escritorio. Si no coges el disco, el embajador morirá y acabarás en uno de los peores finales.

Tras esto retrocede hasta el vagón 4 en busca de Christina (para ello retrocede hasta el vagón 11 y usa las escalerillas que te llevan al tejado). Necesitarás la tarjeta de oro para poder entrar por la puerta de la izquierda en el segundo piso. Nada más entrar, encontrarás un **armario** a la derecha; investígalo y recoge la **pistola** que hay dentro. Después combínala con la que ya tienes y podrás atacar con las dos a la vez.



En esta misma habitación localizarás un **manual de emergencia**; cógelo y avanza hasta la siguiente habitación. Encima de la mesa te hallarás con lo que parece una **nota de rescate** (pobre Chris) y una **Tarjeta Negra**.

Ve hacia el coche 3 con la tarjeta y con el microchip que encontraste en la sala electrificada. Usa la tarjeta para abrir la puerta que hay al final del vagón 4 y elimina a los dos guardias que encontrarás. Al llegar al final del vagón 3, verás un ascensor que te llevará a la segunda planta. Antes de subir, entra por la puerta de la derecha y recoge la **nota** que hay sobre la encimera, la **munición** para el rifle de asalto que hay en el suelo y la **llave pequeña** que hay sobre el panel de mando. En esta misma sala puedes guardar la partida. Coge el ascensor y prepárate para ver otra FMV...

Vaya con el señor secretario; en fin, recoge el **botiquín** del suelo y sigue al embajador. En la siguiente habitación encontrarás en el suelo una **mira** para una de tus armas y una **nota** un poco más adelante; recógelas y sigue hasta la siguiente sala.

Baja con el montacargas y regresa hasta la habitación con estatuas de la segunda planta del vagón 4. Con la ayuda del embajador y del **colgante** que te dio su hija, podrás obtener un **disco** con información secreta. Cógelo y sal de la habitación. Tendrás que darte un paseíto hasta el vagón 15 (lleva la llave pequeña). Al llegar al vagón 6, entra en la habitación en la que encontraste el chaleco antibalas y ve a la derecha. Abre la taquilla con la llave y obtendrás el **rifle de asalto** y un cargador. Combina la mira con el rifle y obtendrás un arma magnífica.

Emprende de nuevo el camino hacia el vagón 15 para detener a Mason y rescatar a Chris. Pero cuidado, porque en el camino de vuelta robots, minas y soldaditos te harán la vida imposible.





ZÚRICH

Al llegar al techo del vagón 9 te encontrarás con otro pequeño contratiempo; un nuevo enemigo, esta vez con pistolas láser, te dará la bienvenida. (Jefe 6)

Al acabar con él, recoge el Microfilm C y sigue tu camino hacia el vagón 15. En dicho vagón encontrarás un botiquín, una nota y munición para el rifle. Además hay un punto para salvar la partida. Después de todo esto, asegúrate de que llevas el Disco de Información contigo.

Accede pues a la siguiente puerta y... a ver qué pasa.



JEFE 6

Tranquilo porque este enemigo es más fácil que los anteriores. Para empezar deshazte de sus tropas; después, el individuo te atacará por la espalda. Usa las volteretas para esquivar sus disparos y corre cuando dispare hacia arriba para provocar un desprendimiento de rocas. De todas formas, con el rifle en tu poder, bastarán menos de cinco disparos para dejarle KO.



Tras escuchar al pirado de Mason, coge la nota que hay encima de las cajas y abre el maletín y dentro encontrarás el Disco láser B y la llave para liberar a la pobre Chris. Acto seguido retrocede hasta el hangar e investiga el tanque para abrir de un cañonazo la puerta. Aparecerás en el vagón 14. prepárate para regresar hasta ¡el vagón 4 otra vez!.

GINEBRA

Deshazte de todo el que te encuentres a tu paso y emprende el regreso a la sala de control del vagón 4. Asegúrate de llevar el Disco Láser B para dárselo a Billy en cuanto le veas. Al entrar en la sala, te enterarás de que Mason ha colocado una bomba nuclear en el tren. Tu misión será muy delicada en esta ocasión. Tendrás 11 minutos para encontrar la bomba, desactivarla y salvar a todos tus compañeros. Así que ánimo y al toro. Dirígete al coche 2.





LYON





Antes de entrar en el vagón 2, asegúrate de haber investigado los tres microfilms y de llevar la pitillera de plata contigo. Después, entra en el vagón y avanza hasta el fondo para poder recoger unos **alicates** y un **endoscopio**. Coge también la **nota** que está en el panel de control y disponte a abrir las tres cajas.

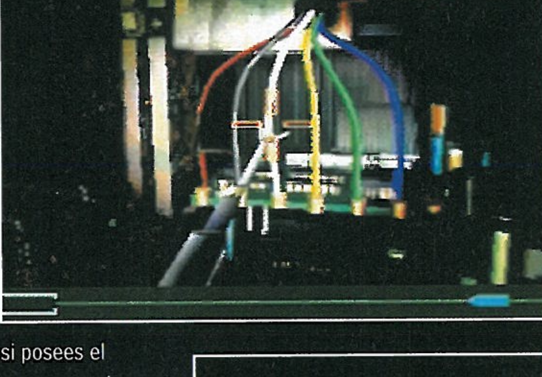
Usa el endoscopio en cada caja para poder cortar los cables. Las cajas están en orden, es decir, la caja más cercana al final del vagón corresponde al Microfilm A, la segunda al microfilm B y la tercera al C. En cada nota de los carretes encontrarás el orden exacto para cortar los cables. De cualquier forma, te lo explicaremos. En la primera caja el orden será: blanco, rojo, azul. En la segunda será: rojo, blanco, amarillo. Y en la tercera: rojo, negro, verde.

Cuando termines aparecerá un extraño mensaje en uno de los monitores de las bombas. Recibirás una llamada del cuartel general y Christina vendrá a visitarte con serios problemas. Después de escuchar todo lo que te tiene que decir, sal al descansillo y sube por las escalerillas al segundo piso. Llega hasta el otro lado y baja por otras escalerillas de nuevo a la planta baja. Ahora tan sólo cruza la puerta para llegar al vagón 1.

Nada más entrar podrás ver un punto para salvar; será mejor que lo uses para prevenir lo que pueda suceder a partir de ahora. También encontrarás en el suelo un **lanzagranadas** y una nueva ampliación para tu rifle de asalto, lo que le convertirá en el arma que estabas deseando tener.

Asegúrate de que llevas contigo el Disco Láser A y de que combinas el lanzagranadas con el rifle de asalto. Carga de granadas éste último y avanza hasta la sala de control. En el suelo encontrarás un **botiquín** que te vendrá muy bien y en el panel de control un nueva **nota**. No te olvides de coger ambas cosas.

Descubrirás si por fin todo ha salido bien en el momento en que Jack sea capaz de desenganchar del primer vagón el resto del Siega Azul. Esto sucederá si puedes acceder al control del panel de mandos. De ser así, no lo dudes y presiona el botón para desenganchar los vagones y permanece atento a la escenita.



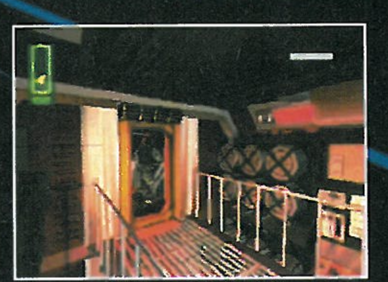
Te enfrentarás al malévolo Mason, pero no será un adversario de tu talla si posees el lanzagranadas. Lánzale unas cuantas bombas para acabar con él cuanto antes y poder ocuparte así del verdadero problema: la cabeza nuclear.



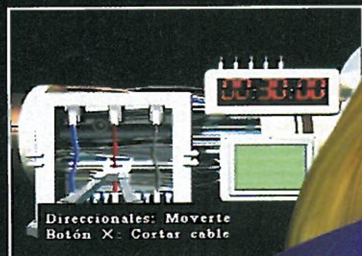
Entra por la puerta que hay a la derecha del panel de control para llegar a la cabecera exterior del tren e investiga la pequeña compuerta que hay en el centro. Lo único que te queda por hacer ahora es acertar a cortar correctamente los cables y para ello te servirá la pitillera de plata. Chequéala en el inventario y descubrirás la clave: estrella azul, luna negra y cuadro rojo. Deberás cortarlos en ese orden y de modo que coincida el símbolo con el color de los cables.

Enhorabuena, acabas de salvar a París de la devastación y, como recompensa, obtendrás munición infinita para el rifle de asalto y para las pistolas ¿no está mal, eh?










SONY
PlayStation
SELECT
START
SONY
PlayStation
RESET
POWER
1
MEMORY CARD
2
MEMORY CARD

driver-2.com



ALGO SE ESTÁ TRAMANDO...
Driver HA VUELTO...
¡DE NUEVO EN LAS CALLES!

LA HABANA, CUBA

DISPONIBLE: 17 DE NOVIEMBRE

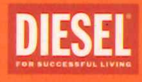
DRIVER 2™
DE NUEVO EN LAS CALLES

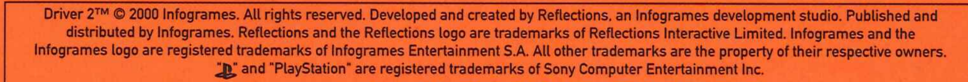
PlayStation
PAL
DRIVER 2
BACK ON THE STREETS
INFOGRAMES
PlayStation



"¿SE PUEDE MEJORAR LO QUE PARECE INMEJORABLE? PARECE QUE LA RESPUESTA SERÁ AFIRMATIVA" Super Juegos
"TE VA A ENCANTAR CRÉENOS" "VA A SER UNO DE LOS MEJORES JUEGOS DEL AÑO" PlayStation Power











VERSIÓN COMPLETA EN CASTELLANO